PLAYSTATION BLAST

WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR

#19
DEZ
2013

CC BY NC ND

BLAST 2013 AWARDS

PS

ESPECIAL: **2 ANOS DE REVISTA PLAYSTATION BLAST**

ANÁLISE: **TEARAWAY (PS VITA)**

Dando adeus a um ano memorável

Diversos jogos para PS3, lançamentos importantes para o PS Vita e a estreia fenomenal do PS4. Muita coisa aconteceu em 2013 para a família PlayStation, e agora é hora de colocar tudo na balança e decidir quais foram os mellores (e os piores) desse ano. Em nosso PlayStation Blast Awards, trouxemos as premiações por categoria e um grande Top 10 dos melhores títulos de 2013. Além de ser o mês de premiar os jogos, neste mês de dezembro comemoramos o aniversário de dois anos da Revista Playstation Blast com uma matéria especial e analisamos o desempenho do PS4 em seu primeiro mês de vida. Você ainda confere a trajetória do genial estudo Media Molecule em nossa coluna Chronicle e desvenda grandes jogos como Dragon Ball Z: Battle of Z, Assassin's Creed, Tearaway e muito mais. **– Rafael Neves**

04 PERFIL **Crash Bandicoot**

07 PRÉVIA **Dragon Ball Z: Battle of Z(PS3)**

12 ANÁLISE **Hotline Miame (PS3)**

17 ANÁLISE **Tearaway (PS3)**

22 CHRONICLE **Media Molecule**

27 TOP 10 **Cenários Históricos para Futuros Assassin's Creed**

33 DISCUSSÃO **Jogos São Cultura ou Não?**

43 ESPECIAL **Blast Awards**

66 ESPECIAL **Títulos da 7ª Geração**

79 ESPECIAL **1 Mês de Playstation 4**

83 ESPECIAL **2 Anos da Revista Playstation Blast**

MAIS ONLINE!

PLUG AND BLAST **PlayStation 3D Display**

PLAYSTATION BLAST

DIRETOR GERAL / EDITORIAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Rafael Neves
Gabriel Gonçalves
Alex Campos
João Pedro Meireles
José Carlos Alves
Rafael Becker
Alberto Canen
Rodrigo Bitencourt
Rodrigo Estevam

REVISÃO

Vitor Tibério
Alberto Canen
José Carlos Alves
Jaime Ninice
Leandro Fernandes
Bruna Lima

DIAGRAMAÇÃO

Leonardo Correia
Gabriel Leles
Agatha Christine
David Vieira
Lucas Paes
Eidy Tasaka
Ítalo Lourenço
Tiffany B. Silva
Breno Madureira
Guilherme Vargas

CAPA

Douglas Fernandes

Feliz Natal *por* ***Sybellyus Paiva***

ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA PLAYSTATION BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

por **Alex Campos**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Agatha Christine

Mais do que um marsupial com uma máscara, conheça Crash Bandicoot

Lançado originalmente em 1996 como mascote do primeiro PlayStation, Crash Bandicoot fez um enorme sucesso durante sua geração. Com três títulos de plataforma e um spin off alá Mario Kart, acreditavase que o mascote estava destinado à grandiosidade, em lugar de destaque dentro da família de consoles da Sony. Contudo, o passar das gerações e a mudança no estúdio responsável pelo jogo trouxeram para a série ares de mudança, tornando a franquia mais um título multiplataforma, minando definitivamente sua posição como mascote da Sony.

Em algum lugar da Austrália...

Crash era um marsupial normal, vivendo sua vida animalesca, sem maiores preocupações com o mundo. Foi em um estranho dia que o pobre animal e sua namorada, Tawna, foram capturados por dois malignos cientistas, para serem usados como cobaias do novíssimo Evolvo-Ray, uma tecnologia capaz de antropomorfizar animais selvagens.

Isso é um bandicoot selvagem

Ao ver o resultado, o maligno Dr. Neo Cortex decide fazer uma lavagem cerebral em Crash, para tornáo comandante de seus Cortex Commandos, uma equipe de animais geneticamente modificados para dominar o mundo. Contudo, o experimento de lavagem cerebral acabou se mostrando um verdadeiro fracasso, e Crash, agora biruta, consegue escapar do laboratório pulando ao mar por uma janela, mas sua amada ficou para trás. Sabendo que Crash voltaria por Tawna, Dr. Neo Cortex manda seus capangas atrás do marsupial, causando todos os eventos contados no primeiro título.

Um marsupial muito louco e seus amigos

Herói para alguns, vítima para outros, ou apenas lunático vestindo uma máscara indígena batendo em todos que entrarem em seu caminho. Ainda que tenha salvado por diversas vezes seus amigos animais, é um fato inegável que Crash Bandicoot endoidou. Com olhos de insanidade, este marsupial está sempre pronto para passar por cima daqueles que se colocarem contra seus amigos.

Por outro lado, sua personalidade e heroísmo também lhe renderam uma corja de inimigos de fazer inveja a qualquer super herói. Entre os malévolos exemplares podemos citar Uka Uka, a terrível máscara vodoo, Dr. Nefarious Tropy, mestre do tempo, Dr. Nitrus Brio, empregado do Dr. Neo Cortex, inventor original do Evolvo-Ray, Madame Amberly, diretora da Academia do Mal, dentre outros.

Explorando suas possibilidades

Além de contar com diversos aliados na luta contra os malignos cientistas, Crash conta também com uma boa gama de habilidades. Além de suas habilidades quase marciais, podemos citar entre os talentos demonstrados pelo personagem ao longo de suas aventuras estão: dirigir karts, voar em jetpacks e cavalgar dinossauros.

A dinâmica por trás deste mar de ideias se reflete diretamente em cada título do marsupial. Enquanto os primeiros jogos no PlayStation mostravam um jogo divertido, mas ambientalmente restritivo, as gerações mais novas apresentaram cenários cada vez maiores e novas possibilidades de interação para o personagem, resultando em jogos semelhantes mas sempre diferentes o suficiente para garantir um certo ar de novidade.

Um mascote injustiçado

Sejamos sinceros, para um mascote que surgiu como símbolo da marca PlayStation e que conta com quase 20 anos nas costas, a situação atual de Crash Bandicoot não é das mais animadoras. A migração para o mundo dos títulos multiplataforma que deveria servir para expandir a popularidade do personagem acabou sendo um tiro pela culatra, minando a exposição do personagem junto à marca da Sony. Fora isso, a constante mudança de estúdio por trás da produção dos títulos fez com que a série se tornasse apenas um produto a ser vendido, tirando muito da mágica que se tem quando os estúdios realmente se importam com a obra.

Atualmente perdido no limbo de séries sem previsão de retorno, torcem os fãs do mascote que ele volte para sua primeira casa, voltando ao lugar de destaque que conquistou no coração de toda uma geração durante a década de 1990.

E você, querido amigo, conhece a série Crash Bandicoot? Jogou todos os dezoito títulos espalhados pelos mais diversos consoles e celulares? Curte vestir uma máscara indígena e sair rodopiando pela rua? O espaço abaixo é seu.

por **João Pedro Meireles**

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Lucas Paes

É hora de controlar os guerreiros Z mais uma vez na tela da sua TV em Dragon Ball Z: Battle of Z

Dragon Ball Z foi, e ainda é, um dos mangás e animes mais amados e adorados por fãs ao redor do mundo. A obra de Akira Toriyama se tornou um marco para a divulgação da cultura otaku e foi o responsável pela alegria de milhões de crianças que nasceram no fim do século passado. Uma obra tão emblemática, portanto, não poderia deixar de ser recriada nos nossos amados videogames, não é mesmo? Eis que após dois anos sem termos um jogo da série DBZ surge Dragon Ball Z: Battle of Z que promete encerrar a presença dos guerreiros Z na atual geração com chave de ouro.

Um por todos e todos por um!

Se existe uma palavra que define a jogabilidade de DBZ: Battle of Z, essa é a Cooperação. O grande foco do jogo está nos combates entre duas equipes, contando com até quatro guerreiros por time, e a união das habilidades desses para derrotar o adversário. Lembram-se daqueles golpes que jogavam o adversário metros à frente (e que também sempre foram presença garantida nos jogos baseados no anime)? Agora eles poderão ser usados juntamente com os outros companheiros de equipe, permitindo um combo encadeado devastador.

Outro combo que estará presente pode ser um tanto nostálgico para alguns jogadores. Quantos de vocês se lembram de Dragon Ball Z Legends, jogo do nosso querido PS1? Aqueles que jogaram esse clássico, com toda certeza, devem recordar que era possível reunir até três integrantes de sua equipe para atacar um oponente de uma vez só. Esse combo e outros serão o trunfo para que DBZ: Battle of Z seja o que se propõe: um jogo de equipe.

E é claro que todo esse estilo de gameplay só pode estar voltado para um modo: Multiplayer. Já foi anunciado que o jogo contará com multiplayer online para até oito jogadores com quatro por time, jogando simultaneamente, algo que nunca aconteceu na história dos jogos da franquia. Foi possível perceber (em demonstrações do jogo), inclusive, que cada herói contará com uma classe, passando de guerreiros de curto e longo alcance para até suportes.

De Raditz a Majin Boo

Apesar de ter seu foco no multiplayer, Dragon Ball Z: Battle of Z não deixará de contar com um dos modos mais importantes para os fãs da série que é o modo história. Além de contar toda a história do arco principal da série, mostrando vilões icônicos como Cell e Freeza, algumas presenças especiais estão confirmadas, como Broly, o lendário super sayajin. Essa história será recriada através de batalhas comuns, no mesmo molde que foi citado anteriormente, até algumas fases especiais com inimigos gigantes, como a forma primata dos sayajins.

playstationblast.com.br

Além do arco principal, e de alguns especiais, os jogadores poderão utilizar personagens referentes ao mais novo longa de animação de DBZ, intitulado "A Batalha dos Deuses". Apesar de contar com alguns arcos fora da linha principal, a saga GT, odiada por muitos e amada por alguns, não fará presença no game , o que impedirá os jogadores de utilizar alguns personagens e formas que fizeram sucesso na saga, como Gogeta e a forma super sayajin 4 de Goku e Vegeta.

Esse elenco, inclusive, é o alvo da única polêmica em torno do lançamento do game: a ausência de transformações dentro da partida. Se começar com o clássico Goku e terminar como super sayajin 3 era algo comum em alguns jogos antigos baseados no anime, como a série budokai tenkaichi, o mesmo não poderá ser feito em DBZ: Battle of Z. De acordo com a Namco Bamdai, essa decisão foi tomada para permitir um balanço melhor entre os personagens, algo fundamental para um jogo com tanto foco no multiplayer, visto que as transformações poderiam aumentar a força de um personagem de forma que quebrasse o ritmo das batalhas.

O retorno dos guerreiros Z

Com um bom modo multiplayer e uma mecânica de jogo que relembra muito a vista em DBZ Legends, tudo parece estar se encaminhando para um grande jogo. Embora a ausência de transformações seja sentida por alguns fãs da série, assim como possíveis mudanças no enredo do jogo para permitir batalhas cooperativas no modo história, nada disso parece ser suficiente para tirar a empolgação com esse lançamento.

Se aos poucos começamos a nos despedir da sétima geração de videogames, alguns bons lançamentos ainda permitem que nosso amado PS3 prolongue seu inevitável fim. E após dois anos de espera, Dragon Ball Z: Battle of Z pode ser a chance de encerrar essa geração com um excelente jogo de luta de uma das séries mais amadas do globo.

EXPECTATIVA
4

Dragon Ball Z Battle of Z (PlayStation 3)

Artdink / Namco Bandai

Gênero: Luta

Lançamento: 28 de Janeiro de 2014

PS3

por **Rodrigo Bitencourt**

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Agatha Christine

HOTLINE MIAMI

Deixe a sua nota após o bip *BEEP*: Hotline Miami (PS3) é um jogo violento, brutal e muito viciante

Alô...? Aqui é do PlayStation Blast, nós temos um pequeno problema e você é a nossa solução. Na verdade, você é o problema e nós somos a solução. Isso se você ainda não jogou Hotline Miami. E como você está lendo essa análise, eu suponho que ainda não o jogou, não é mesmo? Que seja. O que importa é que você precisa jogar. Mas antes também precisa descobrir o porquê, e será lendo essa matéria até o final. Para isso eu trouxe três amigos meus: Richard, Don Juan e Rasmus.

Chamada a cobrar (sua vida)

"Alô...aqui quem fala é o Richard. Eu sou a máscara de um galo. Mas não se assuste, você pode confiar em mim."

Agora que já fomos devidamente apresentados é melhor você deixar eu explicar o que se encontra em Hotline Miami: loucura, violência, sangue, brutalidade e boa música. Tudo isso dividido em torno de 20 capítulos de pura ação frenética.

Aqui você se chama Jacket, um sujeito com alguns problemas mentais e que tem três amigos imaginários (será mesmo?). No caso, sim, eu sou um deles. Mas você pode confiar em mim, como eu já disse.

Os três patetas versão psicopata americano

A história se inicia quando Jacket está em seu apartamento relaxando e o telefone toca. É um novo serviço, eles vão pedir para você ser discreto e é bom seguir as regras. Ou não. Essa é a deixa para você pegar seu carro, ir para o local do encontro e matar um bando de criminosos russos. Isso se conseguir. Você vai morrer um pouco, ou muitas vezes. Mas a jogabilidade é tão viciante e o desafio de vencer a fase é tão instigante, que o fará se esforçar ao máximo para ir para a próxima etapa.

As fases são dividas em ambientes, cada um deles repleto de capangas da máfia russa. Alguns com facas, outros com tacos de baseball, mas os que vão dar trabalho mesmo são aqueles com armas de fogo em punho. Você deve escolher a sua arma e a sua estratégia. Armas brancas são silenciosas, mas mais arriscadas. Armas de fogo matam mais rápido, mas são barulhentas e chamam a atenção. O objetivo é matar todos para limpar a fase. Quase como um puzzle, porém mais frenético e sangrento.

À medida que você avança durante o jogo, as fases se tornam mais desafiadoras e a loucura de Jacket mais intensa e presente. Talvez você já nem saiba mais o que está fazendo ou o porquê. Mas sabe que tem que fazer. E bem feito.

Trotes, combos e super poderes

"Alô, tem alguém na linha? Ah, olá. Não, eu não sou apenas a máscara de um cavalo. Eu me chamo Don Juan, muito prazer."

Agora que o Richard já deixou você por dentro do que se passa, vamos falar dos seus super poderes. Aliás, os super poderes que nós oferecemos a você.

Em Hotline Miami, Jacket sempre vai estar mascarado durante as fases. Você começa com a máscara de Richard, que não tem nada demais, e, conforme a sua pontuação for aumentando, mais máscaras são liberadas, essas sim são muito especiais. Elas liberam novas habilidades que podem ajudar na jogabilidade ou evitar grandes problemas. Por exemplo, o meu poder é tornar todas as portas letais. Uma porta aberta que esbarre em um inimigo é um inimigo a menos. O poder do Carl é aumentar o espaço de tempo exigido para manter seus combos ativos, e assim por diante para cada uma das máscaras.

Aliás, por falar em combos, você tem muitas maneiras de atingir uma alta pontuação nas fases e os combos são uma delas. Decorar a posição dos inimigos e entender o seu comportamento é a melhor forma de criar uma estratégia onde o seu combo continue ativo até eliminar todos os seus adversários. A ousadia também é uma grande aliada, às vezes agir de forma vulnerável e estúpida pode garantir muitos pontos, como socar um inimigo até a morte com outros se aproximando, correndo risco iminente de morte. A tática é boa, se você sobreviver para coletar os pontos, é claro.

Você pode ser quem você quiser em Hotline Miami

Um tiro e você está morto. Uma facada e você está morto. Uma morte e você está morto. As regras são as mesmas para você e para seus inimigos: todo mundo é mortal. Mas não se preocupe, ainda temos checkpoints e as suas mortes só vão tornar o jogo mais viciante e desafiador.

Falamos de combos, super poderes, mas já estava quase esquecendo dos trotes. Eles são feios e ilegais. Se você quiser se divertir, vá jogar Hotline Miami.

Ligações perigosas

"Alô, meu nome é Rasmus. E não, eu não gosto de você."

Todo mundo já falou o que deveria ser falado sobre Hotline Miami, o que sobrou pra mim? As referências cults e a trilha sonora? ...Ok.

Para eliminar a máfia russa em grande estilo, é claro que você precisa de uma ótima música de acompanhamento, e é isso o que a trilha sonora do jogo faz por você. Com uma grande influência da cena musical dos anos 1980, Hotline Miami às vezes parece um grande clássico oitentista do cinema, só pela sua trilha. Além disso, ela ajuda a tornar toda a jogabilidade muito mais frenética e viciante.

Por falar em cinema, o jogo buscou referências no ótimo Drive de 2011 com Ryan Gosling, que é basicamente o filme de Hotline Miami, mas sem as máscaras. Outro filme que me lembra o jogo, certamente, é Psicopata

O telefone está tocando. É bom você não os deixar esperando por muito tempo. Em Hotline Miami, a linha é sempre quente, e os combos e a tensão nunca vão deixar ela esfriar.

"Riiing, riiing... riiing, riiing..."

Prós

- A trilha sonora é viciante;
- A jogabilidade é viciante;
- Os combos são viciantes;
- O vício é viciante;
- O jogo é cross-buy, funciona no PS3 e PSVita;
- Eu parei de jogar GTA V para

Contras

- Jogo muito curto;
- História um pouco rasa.

NOTA **9.0**

Hotline Miami (PS3)

Developer: Dennaton Games
Gênero: Ação

TEARAWAY™

por **Rodrigo Estevan**
Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Tiffany B. Silva

Desdobre-se em um mundo de papel para ajudar os simpáticos envelopes Iota e Atoi a entregar uma mensagem parta Você em Tearaway (PSVita)

Quando criança, você já teve algum livro pop-up? Daqueles que, ao virar as páginas, vão montando as histórias ali, na sua frente? Eu tive alguns, e devo dizer que jogar Tearaway me fez lembrar de quando me debruçava sobre os livros e imaginava as histórias acontecendo naquele cenário à minha frente.

Tearaway se trata de uma aventura que se passa em um mundo totalmente feito de papel (animais, pedras, árvores, enfim, literalmente tudo mesmo) e conta a história de Iota ou Atoi, um envelopinho que carrega uma mensagem para Você, um rosto gigante que, de uma hora para a outra, apareceu no sol.

O tal "Você" da história é mesmo você, jogador; graças à câmera do Vita, o portátil capta sua imagem e a exibe em tempo real ali, dentro do jogo, como se fosse uma espécie de divindade.

É interessante perceber que em Tearaway temos dois papeis diferentes: somos ao mesmo tempo um imenso rosto no céu, que tem um papel importantíssimo na trama, e o envelopinho (que tomarei a liberdade de chamar Iota, pois foi o personagem que usei), cuja missão é entregar uma mensagem a Você. Vale lembrar que, apesar de parecer uma missão solitária, Iota nunca está realmente sozinho: de tempos em tempos, o jogo faz questão de mostrar Você acompanhando a aventura lá do céu.

Constantemente, Iota se vê na necessidade de encarar os Retalhos, criaturinhas "malígnas" que estão roubando toda a cor e a alegria do mundo de Tearaway. Apesar de o envelopinho ir aprendendo novas habilidades que podem ser utilizadas nos "combates" ao longo do jogo (como rolar e derrubá-los ou saltar sobre suas cabeças para deixá-los atordoados), os confrontos com os Retalhos logo se tornam repetitivos — e até mesmo um tanto chatos.

Derrotar os Retalhos e ajudar NPCs em pequenas missões nos rendem Confetes, que funcionam como uma moeda no jogo. Elas também podem ser encontradas espalhadas pelos cenários, e podem ser usadas para "comprar itens" de personalização para Iota. Existem diversos tipos diferentes de olhos, bocas e acessórios que podem ser trocados por confetes e usados para dar um toque único ao seu pequeno envelope aventureiro.

Iota também recebe uma câmera (feita de papel, claro!) que tem grande valor para o desenrolar do jogo. Com ela, é possível fotografar elementos "em branco" e devolver-lhes sua cor roubada pelos Retalhos, por exemplo. Essas fotos também liberam modelos de papercraft, que podem ser acessados no site do jogo e impressos, aumentando ainda mais a relação de interação do mundo do jogo com o mundo real. Também é possível tirar uma foto da sua camiseta, por exemplo, e usá-la como estampa para a pele de animais. Tearaway se esforça para tornar a experiência agradável e interativa.

Entrando na onda do Instagram, existem alguns diferentes filtros (como sépia e preto e branco) que podem ser desbloqueados em troca de alguns confetes. Certas missões só podem ser completadas se usado determinado filtro para fotografar um cenário. Por exemplo: em um dado momento, uma lápide pede uma foto, em preto e branco, de sua antiga casa, a fim de ter uma lembrança de seu outrora lar, doce lar. Ao bater a foto, qual não é a nossa surpresa ao perceber a presença de algumas criaturas invisíveis a olho nu...

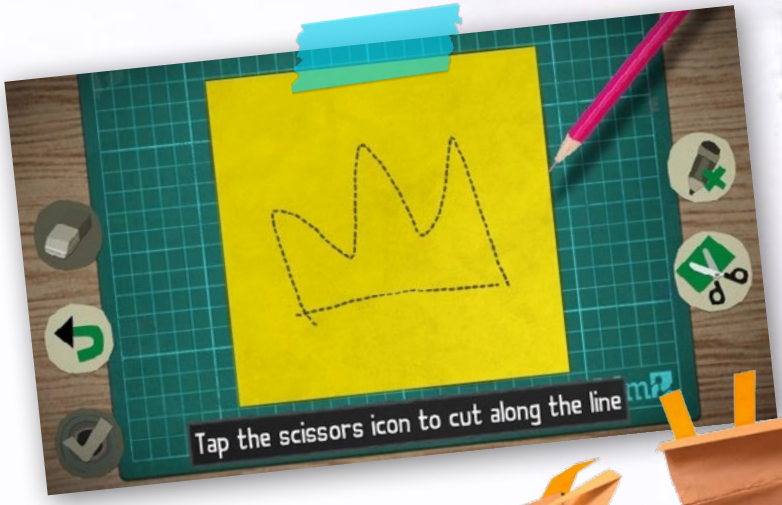
Por diversas vezes, o mundo vai simplesmente se desdobrar à sua frente exatamente como em um livro pop-up. Mas nem sempre o caminho vai se abrir automaticamente para você: em certos pontos do jogo existem marcas semelhantes a impressões digitais, que indicam onde é possível interagir diretamente com o cenário. Seja uma ponte a ser esticada ou um laço a ser desfeito, essas pequenas partes do jogo só são alcançáveis com o uso da touchscreen.

O painel traseiro também é usado constantemente, o que não é exatamente uma coisa boa. Vamos à explicação: em alguns pontos do jogo são exibidos trechos com a estampa característica da traseira do PS Vita (xis, quadrado, triângulo e bola), indicando que ali é possível interagir com o cenário utilizando o painel traseiro do portátil. A ideia é boa e funciona muito bem visualmente: algumas vezes é possível manter o dedo pressionado e... POF! Ele aparece na tela do Vita, dentro do jogo, interagindo com o mundo de Tearaway. Ok, não é exatamente o seu dedo, mas sim um modelo controlado pelo seu movimento, mas é legal pra caramba assim mesmo!

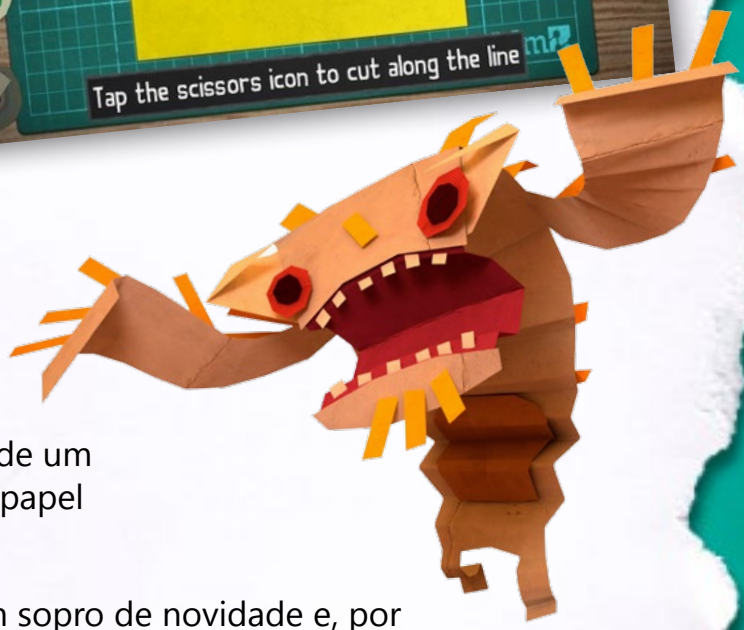
Porém, a resposta ao toque não é muito precisa, e o excessso de momentos onde é obrigatório utilizar o painel traseiro tornam a experiência, por vezes, bem frustrante. Por sorte, quando é necessário apenas tocar na traseira do portátil para ajudar Iota a pular a coisa funciona muito bem, obrigado. Outro problema de Tearaway é o controle da câmera (a que controla o ângulo de visão do jogo, não a fotográfica). Ela é muitas vezes confusa e nem sempre responde aos comandos como esperamos. Diversas vezes vi Iota desaparecer na tela e, mesmo tentando girar a câmera para vê-lo atrás de uma plataforma, por exemplo, ela simplesmente não se movimentava o suficiente.

Outra ideia legal que acaba sendo prejudicada pelo uso da tela de toque é a possibilidade de criar seu próprio conteúdo para o jogo. Tearaway permite que você faça seus próprios recortes e colagens para criar acessórios, que podem ser usados em NPCs, em cenários, e até mesmo em Iota, criando uma experiência de jogo totalmente única para cada jogador.

O problema é que, para criar essas peças, é preciso deslizar o dedo pela tela de toque do Vita, o que resulta em recortes pouco precisos. De certa forma funciona bem porque alguns recortes do próprio jogo são bem "desformes", não necessariamente compostos de linhas retas e bem cortadas, mas ainda assim é frustrante não conseguir fazer as formas da maneira desejada.



Apesar de ser vendido como um jogo de plataforma, é um erro tentar incluir Tearaway nesse gênero. O game tem poucos elementos dos tradicionais jogos assim classificados, sendo muito mais uma experiência interativa com ligeira exploração. A ideia do jogo não é fazer você sair pulando de um lado para o outro, mas sim curtir o mundo de papel e toda a quest do envelope e seu destinatário.



Em tempos de jogos genéricos, Tearaway é um sopro de novidade e, por que não, de inovação, muito bem-vindo. O jogo tira total proveito do hardware do PlayStation Vita, que mostra que, antes de ser apenas mais um "acessório" para o PS4, é um portátil de altíssima qualidade.

Prós

- Inova em uma época onde a maioria dos grandes jogos são bem genéricos
- Faz ótimo uso dos recursos do PlayStation Vita
- Totalmente em português

Contras

- Terrível controle da câmera
- Abuso do uso do touchpad traseiro do portátil, que não responde tão bem ao toque no jogo
- "Combates" monótonos

NOTA FINAL
8.0

Tearaway (PS Vita)

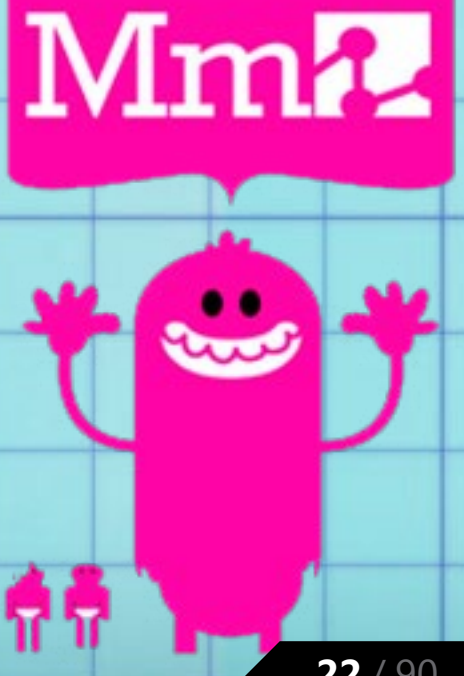
Desenvolvimento: Media Molecule
Gênero: Plataforma

Conheça a história por trás do estúdio que criou LittleBigPlanet, o talentoso Media Molecule

por **Alberto Canen**
Revisão: **Bruna Lima**
Diagramação: **Tiffany B. Silva**

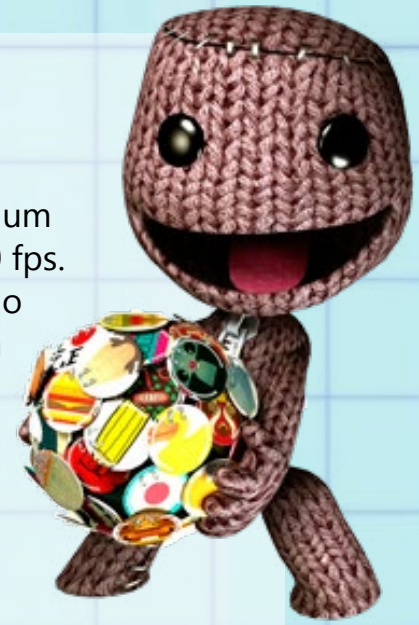
Mark Healey, Alex Evans, David Smith e Kareem Ettouney são veteranos da indústria de games que faziam parte da Lionhead Studios. Após trabalharem juntos em um jogo independente cult chamado Rag Doll Kung Fu (PC, 2005), eles viram a oportunidade de criarem a sua própria empresa de forma independente. Mas não uma qualquer, e sim uma que fosse inovadora, criativa e tivesse um ambiente familiar.

Convenhamos, não é todo mundo que tem coragem de largar um emprego certo para se arriscar em algo tão duvidoso quanto montar uma desenvolvedora de games. Ainda mais que eles eram bem requisitados na indústria de videogames, tendo diversas desenvolvedoras querendo contratá-los, como a Valve. Ainda assim, eles foram ousados: "tanto faz — vamos fazer algo diferente e arriscado uma vez na vida!"



Após sua saída da Lionhead, um amigo do grupo, Pete, que sempre tentou convencê-los de ir para a Sony, finalmente ganhou o pessoal. Phil Harrison, que era Vice-Presidente da Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) naquela época, decidiu, após uma apresentação criativa do grupo, pagar para ver — literalmente! — e deu dinheiro suficiente para o time criar um protótipo. O primeiro passo estava dado.

Um pequeno grande planeta



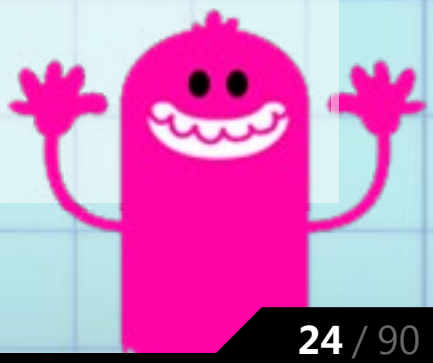
Com o OK dado pela Sony, eles precisaram montar um time e por volta de fevereiro de 2006, a Media Molecule já contava com o seu nome. Quando receberam os kits de desenvolvimento do PlayStation 3, eles portaram YellowHead, um protótipo que eles tinham no PC, em uma tarde, rodando a 60 fps. Em dois meses, eles já tinham algo como "LittleBigPlanet sem o Sackboy". Seis meses após a reunião com Phil, eles mostraram o que tinham para a Sony, que gostou do que muito do viu (como não gostar?) e resolveu financiar a produção do game.

Eles contrataram mais gente (hoje contam com 47 membros) e em outubro de 2008 lançaram um game que vocês devem, ou deveriam, conhecer, chamado LittleBigPlanet. Foi um grande sucesso, tanto de vendas quando entre a crítica especializada. A Media Molecule foi devidamente reconhecida pela mídia de games, recendo diversos prêmios, como o de "Estúdio do Ano", na Spike Video Game Awards de 2008, e oito prêmios na Academy Of Interactive Arts & Sciences (AIAS), incluindo "Melhor Estúdio Independente" e "Melhor Novo Estúdio". Também ganharam dois BAFTAs e uma medalha de cartolina que alguém enviou para eles por serem a sua companhia de games favorita.

LittleBigPlanet passou das 7 milhões de fases compartilhadas online pelos jogadores.

Em 2010, a Media Molecule não criou um jogo novo, pois estava trabalhando no seu próximoLBP. Entretanto, a franquia não ficou esquecida por completo: LittleBigPlanet Sackboy's Prehistoric Moves foi criado pelo XDev team, da SCE Worldwide Studios. Trata-se de um spin-off que requer que o PlayStation Move seja utilizado por um dos jogadores enquanto os demais (até quatro) jogam com controles normais. Foi uma experiência interessante, mas é mais um minigame do que um jogo completo como estamos acostumados.

LittleBigPlanet 2 foi lançado em 2011 para o PlayStation 3. O game, que é uma sequência direta do primeiro jogo da série, levou toda as fases criadas pelos jogadores de LBP e conta com a mesma filosofia "jogar-criar-compartilhar" de seu antecessor. O título ainda recebeu uma atualização que permitia utilizar o PlayStation Move como controle e foi muito bem recebido pela crítica e pelos fãs, sendo indicado a "Melhor Jogo de PlayStation de 2011", no Spike Video Game Awards. O game ainda recebeu dois BAFTAS: Family Game of the Year 2012 e Game Innovation 2012

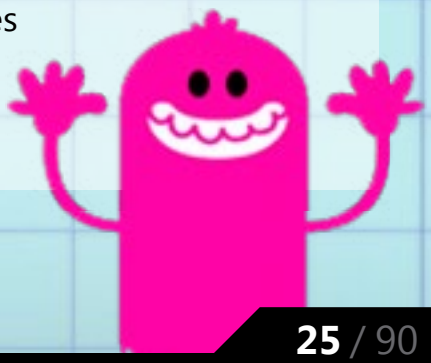


A Media Molecule não possui a palavra "games" no nome para o caso de eles quererem fazer algo diferente algum dia.

A Media Molecule é baseada em Guildford, uma cidade do condado de Surrey, na Inglaterra, com pouco mais de 66 mil habitantes.

Em 2012, LittleBigPlanet PS Vita foi lançado para o então recente novo portátil da Sony. O título é mais um com a marca LBP que não foi produzido pelo time da Media Molecule. No lugar deles, entraram Double Eleven, Tarsier Studios e Sony XDev Europe. O jogo mantém a mesma pegada da franquia e ainda utiliza todas as funções do Vita, como câmeras traseira e frontal para usar fotos no jogo, o painel digital traseiro e a tela de toque, principalmente para criação de fases, que continua como um ponto forte no game, já que as fases podem ser compartilhadas com toda a comunidade LBP e usadas até mesmo no LBP 2. É um dos títulos obrigatórios do PlayStation Vita.

Ainda em 2012, o pessoal da Media Molecule, em parceria com a United Front Games(os mesmos de ModNation Racers) criaram LittleBigPlanet Karting para o PS3. O jogo é basicamente o que o nome indica: levaram o mundo de LBP para as corridas. A filosofia por trás da franquia está bem visível no jogo, com um bom tutorial e opções de criar e compartilhar, garantindo que pistas novas possam ser jogadas a cada nova partida.



Até breve, Sackboy!

A Media Molecule deixou finalmente o seu querido Sackboy de lado em 2013 e lançou umtítulo com personagens diferentes. Tearaway chegou com exclusividade para o PlayStation Vita no final do ano e já mostrou serviço, sendo indicado a "Melhor Portátil" de 2013 no Spike Video Game Awards. Os novos personagens são Iota (personagem masculino) e Atoi (personagem feminina). O estilo de arte do game foi muito bem recebido pelos críticos, com justiça, pois se trata de um jogo muito especial que só poderia ter vindo do pessoal da Media Molecule, inspirado em papercraft — aquelas construções de papel em formas cúbicas. Tearaway é mais um título obrigatório para a biblioteca do PlayStation Vita, ao menos para os fãs de jogos criativos e de plataforma.

"Nós criamos games" é como o pessoal da Media Molecule se define. A verdade é que se trata de uma empresa diferente das que estamos acostumados a ver na indústria de videogames, já que ela não visa exclusivamente as vendas e os lucros, mais sim fazer jogos de qualidade e diferenciados, em uma ambiente familiar. Os fundadores da empresa provaram que com um pouco de coragem e muito talento você pode tomar controle da sua vida e trabalhar com aquilo que realmente ama fazer.

Cenários Históricos Para Futuros Assassin's Creed

por **Rafael Becker**

Revisão: Leandro Fernandes
Diagramação: Ítalo Lourenço

Quem joga Assassin's Creed (e até mesmo quem não joga) sabe que o sucesso da franquia se deve a vários fatores, mas um em maior destaque: a mistura de eventos da História com a ficção. E em todos os títulos lançados até agora esse item está presente. Assassin's Creed e as Cruzadas, ACII com a Renascença, Brotherhood e o governo dos Bórgia, Revelations e o Império Otomano, ACIII com a Revolução Americana e, recentemente, AC IV nos levou à era de ouro da pirataria. Mas o que esperar de futuros títulos da série? É o que você confere nesse Top 10.

10. Brasil Colônia

Muitos devem estar se perguntando "mas como assim, Assassin's Creed no Brasil?". Sim, pode parecer um pouco tosco à primeira vista, mas no final do século 18, nosso país foi palco de dois conflitos coloniais que marcaram a História: a Inconfidência Mineira, liderada por Tiradentes (obrigado pelo feriado), e a Conjuração Baiana, também conhecida como "Revolta dos Alfaiates", que queria abolir a escravidão e proclamar a República no Brasil. Esses dois eventos ocorreram muito próximos um do outro, com uma diferença de cerca de 10 anos. E ter um Assassin's Creed nessa época seria bom até para introduzir um protagonista negro, que não é muito comum nos jogos de hoje (não que não exista).

9. Europa Feudal

Aaah, a Europa Feudal... talvez o melhor conteúdo que nós aprendemos em História na escola, simplesmente por ser complexo e marcante. Seria um cenário perfeito para Assassin's Creed, já que os Assassinos visam a justiça, algo que era escasso nesse período histórico. Os reis eram absolutistas e reinavam de seus grandes castelos, a Igreja tirava dinheiro das pessoas (e tira até hoje) como alguém tira leite de vaca e condenava pessoas à fogueira, os burgueses começavam a surgir, nobres esbanjavam riqueza, os servos passavam fome em seus vilarejos, os negros eram comercializados como mercadoria e os feudos viviam em conflitos uns com os outros. Justiça era o que realmente faltava na Europa Feudal, e nada melhor do que um grupo de Assassinos para trazê-la. Já imaginou um servo como Assassino e nobres como Templários, sendo a Igreja a principal vilã? Ia ser demais.

8. Era Viking

Os vikings eram, no início dos tempos, seres que exploravam e erguiam povos pacificamente. Porém, aquela imagem de bárbaros, brutos e violentos se formou no início do século 20, ou seja, eles passaram por algumas transformações ao decorrer da História. Mas isso não impede que um Assassin's Creed ocorresse nesse tempo. Eles sempre tiveram aqueles enormes navios dragão, eram guerreiros, exploradores e piratas, reverenciavam diversos deuses e tiveram uma grande influência na expansão marítima. Um Assassino carregando uma marreta, confrontando vikings inimigos e passando por vilarejos típicos da época, iria ser algo bem ao estilo de Skyrim (perfeito, no caso).

7. Guerra de Troia

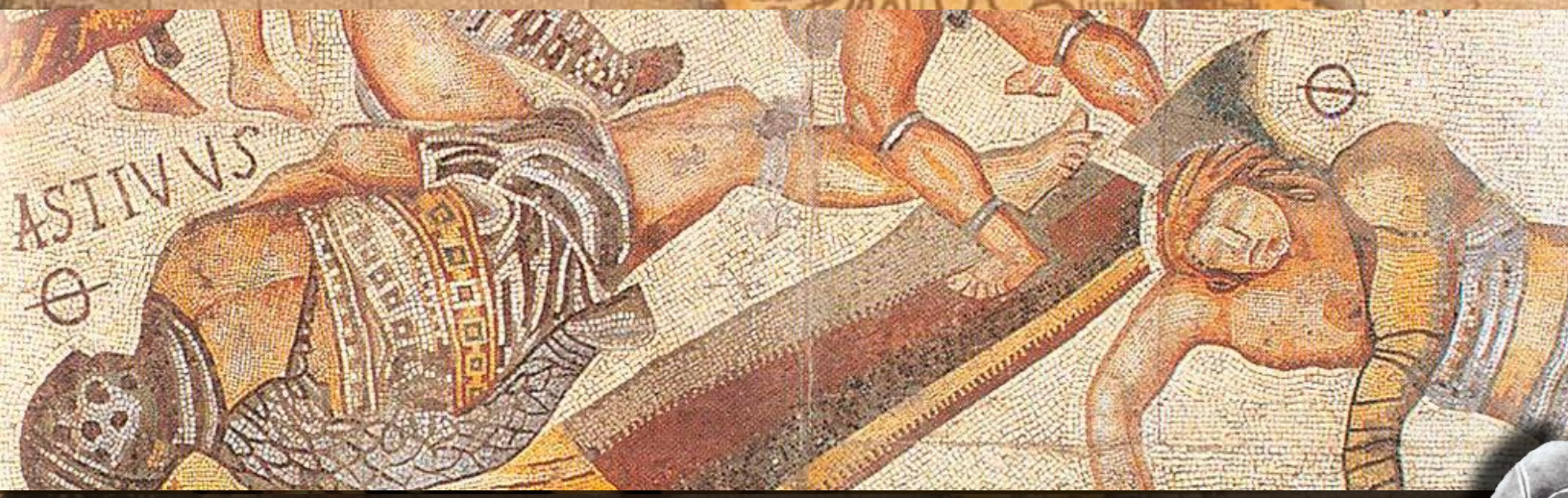
A Guerra de Troia foi um conflito que ocorreu, de acordo com a Mitologia, no final da Idade Bronze no Mediterrâneo, entre gregos e troianos. Este já traria estilos mais comparáveis com God of War, pois vemos bravos guerreiros, cidades incendiadas e a presença de deuses gregos. Também marcou grandes guerreiros, como Odisseu e Aquiles. A cidade de Troia levou anos para ser tomada pelos gregos, que enquanto isso, travavam combates com os seus inimigos em regiões próximas. Os gregos perceberam que aquilo não teria um fim, então, tramaram um grande plano, que consistia em construir um grande cavalo de madeira e enchê-lo de soldados. Dito e feito, os gregos fingiram desistir da guerra e deixaram o cavalo na praia. Os troianos acreditaram na desistência e levaram o monumento para dentro de Troia, até serem surpreendidos pelos gregos que estavam dentro e que abriram os portões da cidade para ela ser tomada pelos seus companheiros. Um golpe de mestre e que deveria ser mostrado na visão de um Assassino.

6. Primeira Guerra Mundial

A Primeira Guerra Mundial foi um conflito imperialista e marco do início do século 20. A Alemanha crescia em um ritmo frenético, e países como a Inglaterra e Estados Unidos viam seus mercados ameaçados. Pois bem, o que desencadeou a guerra foi o assassinato do príncipe austro-húngaro Francisco Ferdinando por um sérvio. Formaram-se então duas alianças: de um lado a Tríplice Entente, que era formada pela França, Inglaterra e Rússia (esta última sai no final da guerra para dar lugar aos Estados Unidos), e de outro a Tríplice Aliança, formada pela Alemanha, Itália (que "arrega" e passa para a Entente em 1915) e Império Austro-Húngaro. O início do conflito foi praticamente só de estratégias, enquanto o outro já tinha combate e a utilização de armas de fogo, gases tóxicos e os primeiros aviões de guerra (que não eram muito eficientes, mas funcionavam do mesmo jeito). Só eu que pensei que quem poderia ter matado o Francisco era um Assassino? De certo poderia ter sido algum engano e que posteriormente ele teria que corrigir no campo de batalha.

5. Guerra dos Cem Anos

O conflito conhecido como a Guerra dos Cem Anos (que na verdade foram 116) ocorreu entre os séculos 14 e 15 entre a França e a Inglaterra. No quarto período da guerra, quase no final, entrou para o lado dos franceses uma heroína que inclusive possuía uma Espada do Éden (obviamente, no universo de Assassin's Creed): Joana D'Arc. Ela foi revolucionária pois nessa época era incomum uma mulher, e ainda mais camponesa, liderar um exército e motivar toda uma nação. Porém, essa alegria durou pouco, já que Joana, em 1430, foi aprisionada pelos ingleses e condenada à fogueira por ser herege, de acordo com a visão do Tribunal da Santa Inquisição. A guerra teve fim pouco mais de 20 anos depois desse acontecimento, sendo que de fato não houve nenhum tratado assinado, apenas a rivalidade anglo-francesa que perdurou por séculos. Um Assassino nessa época se encaixaria bem, que poderia suceder Joana e tomar posse da Espada do Éden.



4. Roma Antiga

Tá certo que já vimos Roma em Assassin's Creed: Brotherhood, mas a que me refiro é de centenas de anos antes: a Roma Antiga. Foi um cenário de um dos maiores impérios que o mundo já viu e que destacou grandes militares como Júlio César e Pompeu, o Grande. Nessa época, o Coliseu era palco de grandes batalhas entre gladiadores, os fóruns não eram somente ruínas e a cidade possuía uma arquitetura sem igual. A Ubisoft poderia mostrar a Roma de antes de Cristo, governada pro César. O seu protegido, Bruto, possuía um Pedaço do Éden e foi membro da Ordem dos Assassinos (e que mais tarde foi o responsável pela morte de César, por este ser um Templário). História para Assassin's Creed é o que não falta.

3. Revolução Russa

A Revolução Russa foi uma das maiores revoltas políticas que o mundo contemporâneo já viu. Esta teve início na Rússia (não me diga?) na reta final da Primeira Guerra Mundial, em 1917, e que mais tarde originou a União Soviética, o primeiro país socialista do mundo, que durou 74 anos. Em 1881, antes da revolução, o czar (imperador) Alexandre II foi assassinado. No universo de Assassin's Creed, quem cometeu isso foi o Assassino Nikolai Orelov, protagonista da série de quadrinhos Assassin's Creed: The Fall. Seria uma boa da Ubisoft nos colocar no controle de algum membro da Ordem dos Assassinos que tivesse contato com Nikolai, já que este aparece mais velho no início da Revolução Russa.

2. Antigo Egito

Antes de a Revolução Americana ser anunciada como cenário de Assassin's Creed III, muitos acreditavam que o título iria estrelar o Antigo Egito. E até que não seria uma má ideia. Poderia ocorrer mais ou menos 1000 anos antes de Cristo, antes até do que um Assassin's Creed na Roma Antiga. Templos, pirâmides, esfinges, Rio Nilo, aparência desértica, trabalho escravo, palácios de faraós e técnicas de sepultamento seriam as principais características a aparecer. Realmente, o Antigo Egito seria uma boa pedida e é o que os fãs aguardam para algum Assassin's Creed futuramente.

1. Revolução Francesa

E finalmente chegamos à primeira colocação, aquele conflito que 90% dos fãs de Assassin's Creed querem que esteja em algum dos próximos títulos da franquia: a Revolução Francesa. Digo com certeza que foi a maior revolta popular que alguém poderia presenciar. Não sei nem por onde começar. A Queda da Bastilha? O fim da monarquia? A liberdade da Era Feudal? A Noite do Grande Medo? As mortes na guilhotina em plena praça pública? A subida de Napoleão Bonaparte (que tinha uma Maçã) ao poder? Nossa, a Revolução Francesa é um prato cheio para Assassin's Creed. Ubisoft, faz um favorzinho? Em Assassin's Creed V, não bobeia: é França e ponto final.

por **Fellipe Camarossi**

Revisão: Ramon Oliveira de Souza
Diagramação: Eidy Tasaka

Discussão: Jogos são ou não são cultura?

Após a **polêmica afirmação da ministra da cultura Marta Suplicy sobre jogos não serem cultura**, coloquei-me para pensar o motivo pelo qual a política tem esta visão sobre os videogames. Convenhamos que os políticos não sejam as pessoas mais confiáveis desse nosso Brasil, mas será que esta opinião foi pessoal e infundada? Será que os jogos são mesmo uma cultura em nosso país? O que aqui pode ser considerado cultura e o que não é? Bem, acho que a melhor maneira de descobrir isso é **discutindo**.

O que é cultura?

Antes de iniciar esta discussão é interessante analisarmos o conceito de cultura, para que não haja desavenças e distorções no entendimento. Segundo **Edward B. Tylor**, antropólogo britânico considerado o "pai do conceito moderno de cultura", esta nada mais é do que "todo complexo que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, a lei, os costumes e todos os outros hábitos e capacidades adquiridos pelo homem como membro da sociedade". Tá, e o que isso quer dizer?

Isso significa que qualquer tipo de expressão artística que seja reflexo da sociedade humana como um todo é cultura. Isso inclui nossos livros, revistas, filmes, peças de teatro, músicas e por que não, os jogos? Afinal, eles também são feitos tendo como reflexo a sociedade humana, não? Com isto, fica fácil deduzir que jogos são cultura. Entretanto, com esta mesma justificativa, podemos dizer que músicas com letras degradantes de qualquer estilo musical sejam igualmente cultura. Então não é tão simples assim fazer essa definição.

Mesmo assim, comprar um CD que tenha essas mesmas músicas pejorativas entrariam mais como cultura na visão política do que os nossos queridos videogames. Mas como podemos definir o que eles veem como cultura e o que não veem? Bom, caso vocês leitores estejam desligados das notícias das últimas semanas, hora de apresentar a vocês o Vale-Cultura.

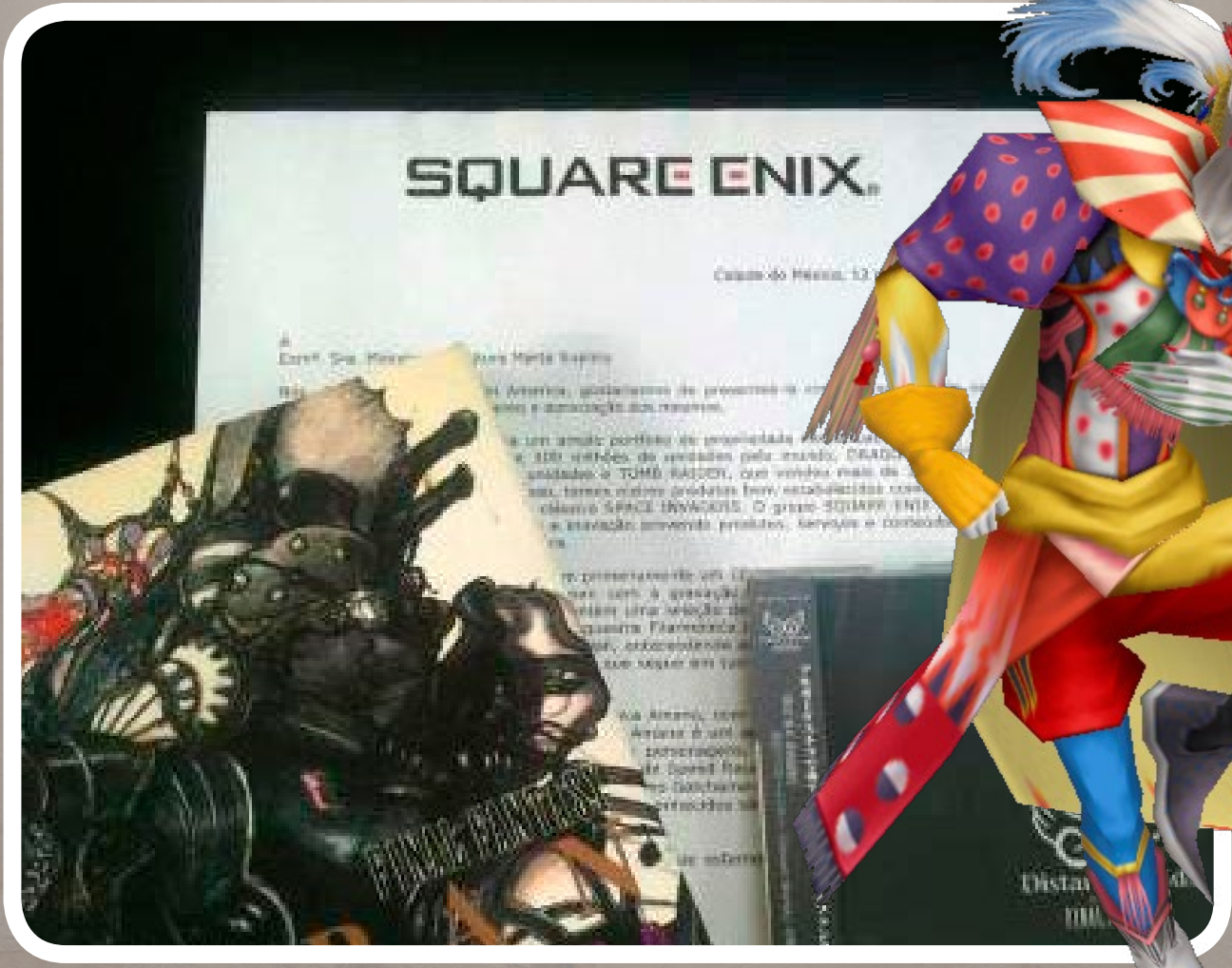
A chave para um povo culto

A presidenta Dilma Roussef sancionou no final do ano passado a lei nº 5.798 que entrará em vigor no próximo semestre. Esta lei garante ao trabalhador que ganhe até cinco salários mínimos por mês e esteja devidamente credenciado no projeto um valor mensal de R$ 50,00 para consumo com fins culturais. O "Vale-Cultura" funciona como um cartão de débito, carregado mensalmente junto do salário do funcionário e poderá ser utilizado em todos os estabelecimentos que estiverem em convênio.

A gama de produtos abrangida pelo Vale é colossal, podendo o cidadão gastar o valor com ingressos para o cinema ou teatro, concertos musicais, CDs, livros, DVDs e até mesmo revistas. Entretanto, voltamos para a afirmação inicial desta discussão e afirmamos agora que jogos não são considerados cultura perante o Ministério da Cultura, portanto não são beneficiados pelo sistema do Vale. E foi aí que a guerra começou.

A empresa de games **Square Enix** **enviou uma carta à ministra Suplicy** contendo um artbook com os rascunhos e artes oficiais da série Final Fantasy e o CD Distant Worlds, com as faixas mais famosas da série já citada, performada pela Orquestra Filarmônica Real de Estocolmo. Esta foi a maneira da produtora mostrar à ministra a cultura dos games, com as mais belas artes ocultas na ação e dinâmica dos jogos criados para puro entretenimento.

Com isto (**e a carta da ACIGAMES sobre a importância dos jogos no nosso mercado e sociedade**) fica claro que os jogos tem sim a sua fatia na cultura em nossa sociedade e mostram-se cada vez mais merecedores de estarem inclusos no projeto da lei nº 5.798, mas se vocês leram bem o parágrafo anterior, devem ter dado atenção para uma palavra-chave que muda completamente a situação: "oculta".



Cultura para quem é culto

O verdadeiro problema dos jogos é que a sua cultura está nos detalhes. As músicas de fundo, embora sejam essenciais para a ambientação e algumas das principais causadoras da imersividade, raramente são realmente apreciadas por sua arte. As histórias construídas com cuidado, narrativas que mostram moral, dualidade e evolução de caráter social, emocional e psicológico de diversos tipos de personagem, nem sempre recebem toda a atenção que deveriam dos jogadores. E isso que estou falando não é só do público geral, mas do público "gamer" também.

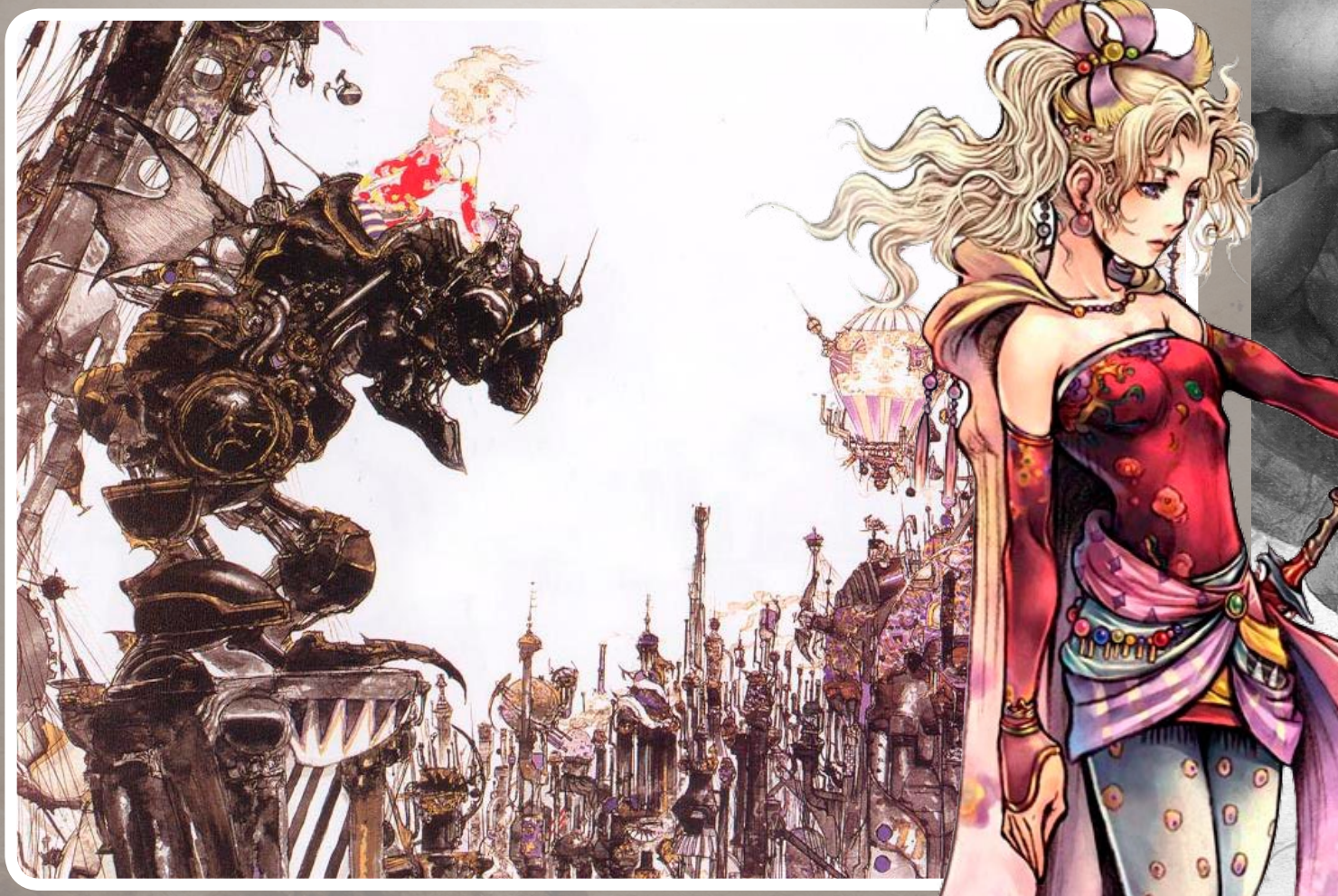
Infelizmente, é um fato que, embora muitos encham o peito para falar que os jogos são cultura, poucos realmente apreciam a cultura que estão nos jogos. Eu sou um daqueles jogadores "chatos" que dão muito mais valor para uma boa narrativa do que para uma jogabilidade divertida. O jogo pode ser todo travado no gameplay, mas se a história for boa, o traço, a música, eu vou encará-lo do começo ao fim, pois eu acredito que é aí que está a verdadeira cultura dos jogos, é ali que está a arte.

Um exemplo polêmico? Podem me odiar, mas nunca fui fã da série **God of War**, porque acredito que a narrativa seja forçada e fraca. As batalhas são incríveis, a jogabilidade é excelente e os gráficos são arrasadores, mas eu não consigo apreciar os jogos pela sua história. Entendam que não estou criticando quem gosta e tampouco dizendo que este jogo não tem cultura (pois ele tem), é apenas para exemplificar quando um jogador está realmente interessado na parte cultural.

Voltando para o Vale-Cultura, é possível notar que o alvo do projeto são as famílias de renda até cinco salários mínimos. Sem querer soar preconceituoso, mas levando em conta que este mesmo público alvo é o que, segundo os próprios dados do ministério da cultura, são os menores consumidores de livros, cinema, museu e teatro, o que se pode esperar quando vão atrás de jogos? Que estão buscando diversão e entretenimento ou a cultura – que é o proposto pelo projeto?

E nós ainda nem levamos em conta ainda a questão do preço. Um jogo físico hoje em dia custa, em média, R$ 150,00 nas grandes lojas, independente da plataforma. A quantia disponibilizada para as famílias beneficiadas é de R$ 50,00 mensais para consumo de cultura. Conseguem ver o primeiro empecilho? A família inteira teria de ficar sem utilizar o valor por três meses para que o filho ou filha compre apenas um título para o seu console. São três meses que poderiam ter ido ao cinema, comprado algum livro ou mesmo uma revista que fosse, pois ao menos exercitariam a leitura.

Supondo que ainda assim o fizessem, acumulassem por três meses e o jovem enfim compra o seu jogo. Sem hipocrisia, quero que respondam mentalmente se acham que o rapaz vai atrás do jogo pela cultura ou pela diversão. Creio eu que seja unânime a resposta, assim como quero crer que é isso que passou pela mente da ministra Suplicy ao utilizar-se daquelas palavras para falar dos jogos.



Em suma, a cultura dos jogos só se aplica para pessoas cultas. Se elas sabem apreciar arte de verdade, elas vão naturalmente ir atrás de jogos pela sua arte. A música, a história, cada detalhe as cativa de modo individual e se tornam tão transmissoras de conhecimento como um livro ou um documentário. Porém, se a pessoa não entrou ali já buscando esta fonte cultural, ela está fadada a contentar-se com o espancamento de botões e as horas de gameplay.

Mas afinal, é ou não é cultura?

No fim das contas, isso é mais uma **questão de ponto de vista**. Seguindo o conceito de Edward Tylor, os jogos se classificam sim como cultura, e após vermos todos esses exemplos sobre a transmissão de conhecimentos que eles podem oferecer fica evidente que é mais do que certo que nossos queridos videogames tem sim o seu espaço no mercado artístico e cultural.

Entretanto, devo admitir que eu mesmo não tomaria uma decisão diferente da ministra da cultura Marta Suplicy, talvez apenas o fizesse numa abordagem diferente. Afinal de contas, o objetivo do projeto é introduzir as famílias de renda baixa e média para a cultura que estão deixando de apreciar por motivos diversos, como a própria renda ou a falta de oportunidade. É uma iniciativa boa do governo de tentar iluminar um pouco as mentes da população, embora deixar uma gama tão grande de produtos possa acabar gerando um novo “bolsa família que paga cabeleireiro”.

É triste, mas a própria população não parece estar madura o suficiente para saber lidar com esses benefícios que o governo oferece. A própria ministra afirmou que a lista de produtos a serem beneficiados não está absoluta ainda e novos itens podem ser adicionados (talvez prevendo o caos que sua afirmação iria gerar), então é possível que nós vejamos os jogos nessa lista daqui a algum tempo. Infelizmente, seria uma pena vê-los entrar apenas por esta reclamação do público "gamer" e ter de assistir um valor que deveria ser direcionado à cultura afundar em mais um entretenimento disfarçado de conteúdo. É o famoso jeitinho brasileiro.

Apenas no caso de eu ter soado confuso, vou concluir o meu papel nesta discussão resumindo a minha opinião: sim, jogos são cultura. Não, eles não deveriam ser inclusos no projeto Vale-Cultura proposto pelo governo. Os motivos são os citados, talvez precisamos amadurecer um pouco mais para lidar com isso, mas talvez eu esteja subestimando o nosso povo. O que vocês leitores acham disso? Concordam? Discordam? Deixem suas opiniões, afinal de contas, essa é a graça da discussão. O meu papel eu fiz, agora é com vocês!

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

por **Rafael Neves**

Revisão: *Vitor Tibério*
Diagramação: *Leonardo Correia*

PLAYSTATION BLAST AWARDS

2013 é um dos piores anos para se fazer uma premiação anual de jogos da família PlayStation. Mas não seria justamente o contrário, pela quantidade enorme de títulos de peso que chegaram para os consoles da Sony? Bom, é justamente esse o problema. Foram tantas e tantas aventuras, batalhas, corridas e momentos memoráveis que fica difícil escolher os vencedores. Mas aqui estamos nós, em mais um Blast Awards, e é hora de descer do muro e escolher os melhores de 2013.

AVISO: Pela dificuldade em se adquirir um PS4 e testar seus jogos a tempo de fechar essa matéria, não pudemos incluí-lo no Blast Awards de 2013, da mesma forma que não pudemos colocar o Wii U nas premiações da edição de 2012. Ainda assim, você confere uma premiação especial para o PS4.

Premiações por categoria

Calma, sabemos que vocês estão ansiosos para a nossa premiação geral dos jogos de 2013, mas ela vai ficar para o final da matéria. Até lá, vamos analisar qual o game que mais se destacou em cada uma das categorias... Mas não apenas jogos. Alguns fatos e personalidades também merecem um lugar de destaque.

Melhor jogo de ação:

Muitas pérolas deram o que falar em questão de ação. God of War: Ascension e Hotline Miami vieram com suas violências exageradas e DmC: Devil May Cry nos transportou para seu universo de demônios, mas foi GTA o grande "tchan" desse ano. E não podia deixar de ser, afinal, trata-se de um ícone dos games de ação. Com três personagens jogáveis em um mundo gigantesco, não faltaram tiroteios, perseguições policiais, roubos e toda a sorte de crimes para tocar o terror em Los Santos.

Melhor jogo de plataforma:

2013 foi mais um ano que provou que o gênero de plataforma continua firme e forte, ainda mais quando se trata da tradicional progressão lateral. Rayman Legends seria um favorito para ganhar o prêmio, mas trata-se de uma adaptação com algumas limitações da versão de Wii U. Já Puppeteer é um exclusivo de PS3 que aproveita todas as capacidades da máquina da Sony para oferecer um jogo de plataforma genial. Charmoso, desafiante, cativante e inovador, é difícil não se viciar com esse conto de fadas jogável.

Melhor RPG:

MMORPGs podem até ser chamados de "o futuro dos RPGs", mas, mesmo com Final Fantasy XIV: A Realm Reborn e Diablo III chegando para conectar os donos de um PS3, foi Ni no Kuni o grande RPG desse ano. A aventura aparentemente infantil fez até o mais marmanjo dos jogadores derramar uma lágrima e entrar de cabeça no universo mágico do título. Ainda que o Vita tenha dado o que falar com Soul Sacrifice e Ys: Memories of Celta, é a jornada de Oliver e seus amigos que leva o prêmio esse ano.

Melhor jogo de luta:

Os criadores de Mortal Kombat deram o sangue para unir de maneira magistral os heróis da DC Comics em um jogo de luta com um visual obscuro. O resultado do crossover dá um cruzado de direita em Tekken Revolution e nocauteia Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3. Tudo bem que não é o melhor jogo de luta do PS3, e a ausência de alguns personagens e eventuais desbalanceamentos podem desqualificar um pouco o jogo, mas não dá para negar que o hype dos fãs foi atendido. Seja você um fascinado pela DC ou apenas um conhecedor do senso geral sobre super-heróis, Injustice é uma luta a ser travada.

Melhor multiplayer:

BATTLEFIELD 4

A série Battlefield, como o próprio nome já diz, sempre prezou por tentar ao máximo colocar o jogador num realista campo de batalha moderno. Valorizando mais o trabalho de equipe do que a franquia irmã Call of Duty, a série da Dice conseguiu a proeza esse ano de simular uma guerra com 64 jogadores simultaneamente e ainda o incremento do auxílio via dispositivos móveis. É claro que nem todas as funcionalidades estão presentes na versão para PS3 e o custo de um multiplayer dessa magnitude foi um singleplayer pobre, mas a experiência em grupo de Battlefield 4 vale seu preço.

Melhor jogo de corrida:

GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR

2013 não foi exatamente o ano para os jogos de corrida, mas Gran Turismo 6 fez seus competidores comerem poeira. Ok, também não é lá o melhor Gran Turismo que já jogamos e não inova tanto o gênero, mas quem curte uma corrida realista não encontrará uma opção melhor na família PlayStation. Drive Club está para dar a largada no PS4, mas, até lá, a variedade de carros e circuitos de Gran Turismo 6 vai nos manter presos ao volante.

Melhor jogo para download:

Guacamelee!

O que esperar de um game do gênero metroidvania com... um lutador mascarado de luta livre? Guacamelee é um daqueles títulos que nos mostra o quanto a venda de games para download pode ser uma chance única de encontrar pérolas de genialidade e criatividade. Os visuais bidimensionais são lindos, a música é contagiante, os personagens cativam, a exploração é viciante e as mecânicas de plataforma impressionam. Com um aproveitamento da interação entre PS3 e PS Vita, a experiência de Guacamelee pode ser jogada em qualquer lugar comprando o título apenas uma vez.

Melhor trilha sonora (original):

Tearaway

O novo jogo da Media Molecule usou do pedigree em criatividade de LittleBigPlanet para presentear o Vita com uma experiência que explora todas as funções do portátil... especialmente suas caixas de som. A música de Tearaway é simplesmente bela e combina perfeitamente com o lindo, interativo e criativo universo do título. Diversos instrumentos musicais exóticos misturam-se em ritmos cativantes e muito bem arranjados. É um jogo para se jogar com um bom fone de ouvido.

Melhor trilha sonora (licenciada):

O que é melhor em um jogo do que roubar um carro de luxo, atropelar pedestres indiscriminadamente e ser perseguido por horas pela polícia? Óbvio que é fazer isso com uma excelente música tocando no rádio do veículo. Com diversas estações e emissoras, GTA V traz uma gama de músicas muito boa, que satisfaz diversos gostos e mostra o quanto a Rockstar investiu nesse game. Reggae, eletrônica, funk, country, rock, hip hop, quase todos os estilos são remixados pelos DJs do jogo.

Melhor visual:

THE LAST OF US

A Naughty Dog é verdadeiramente o melhor estúdio para aproveitar as capacidades técnicas de um console. Após cada um dos games da trilogia Uncharted elevar a saltos largos o padrão gráfico do PS3, é incrível pensar em como a desenvolvedora conseguiu atingir um patamar ainda maior com The Last of Us. Um dos títulos do final da vida do PS3 conseguiu nos apresentar visuais dignos do PS4. E todo o esforço gráfico é empregado em cenários fabulosos de tantos mínimos detalhes, cutscenes impecáveis e personagens muito bem trabalhados. Um filme interativo, de fato.

Melhor história:

Viagens no tempo, cidades flutuante e submersa, poderes sobrenaturais, patriotismo exacerbado, fanatismo religioso, física quântica, tiroteios, revolução, amor paternal... Quantos jogos conseguiram unir temas tão diversos, polêmicos e complexos em uma trama só? A série Bioshock sempre prezou por enredos profundos, mas Infinite alcançou outro nível de qualidade com seu aspecto mais cinematográfico. A aventura por Columbia provavelmente pirou a cabeça de muita gente e nos tornou muito apegados a Elizabeth, Booker e todo o universo constituído ao seu redor... ou melhor, "os" universos.

Surpresa do ano:

Lançamento da PS Plus no Brasil

Todos já sabíamos que logo, logo o PS4 teria de ser anunciado, então não foi nada surpreendente seu lançamento em 2013. O anúncio de Persona 5? Com certeza uma surpresa, mas não tão bem recebida quanto a chegada (muuuuito atrasada) do serviço PS Plus ao Brasil. Até então inexistente em nosso país, a PS Plus permite receber demonstrações betas exclusivas de jogos, ganhar ótimos games gratuitamente e outras comodidades para donos de plataformas PlayStation. Desde que se pague pelo serviço, é a vez dos brasileiros terem sua conta dourada.

Decepção do ano:

ALIENS™ COLONIAL MARINES

Poucos games em toda a história da indústria conseguiram ser mais decepcionantes do que Alien: Colonial Marines. Ok, existem muitos e muitos jogos péssimos na verdade, mas Colonial Marines foi o maior exemplo dessa geração. O que foi prometido e mostrado nos primeiros trailers do jogo era uma experiência survival horror futurista digna dos filmes Alien. No entanto, o que chegou às nossas mãos foi um game totalmente diferente. Por "diferente", entenda: porcamente programado, feio de doer e sem apelo nenhum. Até processado por propaganda enganosa ele foi.

Melhor final:

THE LAST OF US

BIOSHOCK INFINITE

O vencedor da melhor história não poderia ficar de mãos vazias quanto ao prêmio de melhor final. O encerramento de Bioshock Infinite é simplesmente incrível. Muitas dúvidas são sanadas e várias interpretações podem ser feitas, e isso sem falar no imenso sentimento de saudade. Já The Last of Us encerrou muito bem a saga de Joel e Ellie pelo mundo pós-apocalíptico. Alguns reclamaram das últimas cenas, mas nós temos que dizer que foi digno de todo o peso que o enredo do game tem.

Personagem do ano:

Ellie (The Last of Us)

Muita gente cativou nossos corações em 2013, e boa parte delas eram representações virtuais. Elizabeth nos acompanhou fielmente nas aventuras por Columbia, Jodie Holmes roubou a cena em Beyond: Two Souls e Oliver nos fez viajar por um universo fantástico em Ni no Kuni. Mas Ellie traz mais um prêmio para The Last of Us, afinal, trata-se de uma jovem cativante e corajosa, que vai se desenvolvendo brilhantemente em um ambiente muito hostil.

Fato do ano:

PS4 arrasando no lançamento

1 milhão de cópias vendidas em apenas um dia e em apenas um país. Foi assim que o PlayStation 4 estreou, pondo medo na diferença de um ano do Wii U e superando logo no início o Xbox One. Mesmo com funcionalidades ainda não disponíveis, alguns aguardados jogos de lançamento se provando serem mornos e problemas de hardware nos primeiros lotes, o novo console da Sony estreou da melhor forma possível em 2013. Com uma fatia já garantida no mercado, só podemos esperar mais altos números de vendas e grandes títulos para 2014. Afinal, hoje são quase 2,5 milhões de PS4 vendidos.

Destaque de lançamento do PS4:

KILLZONE™
SHADOW FALL

Mesmo não sendo lá o melhor Killzone que já vimos, Shadowfall foi o grande título de lançamento do PS4. Afinal, é uma das maiores séries da Sony e que facilmente representam seus consoles. Colocar Killzone no lançamento do PS4 seria como ter o novo Zelda no início do Wii U ou lançar o Xbox One com um Halo. Como nenhum dos concorrentes fez algo do tipo, o PS4 marcou presença com uma franquia de peso para ajudar a nos recuperarmos do trauma que tivemos com as baixas avaliações de Knack.

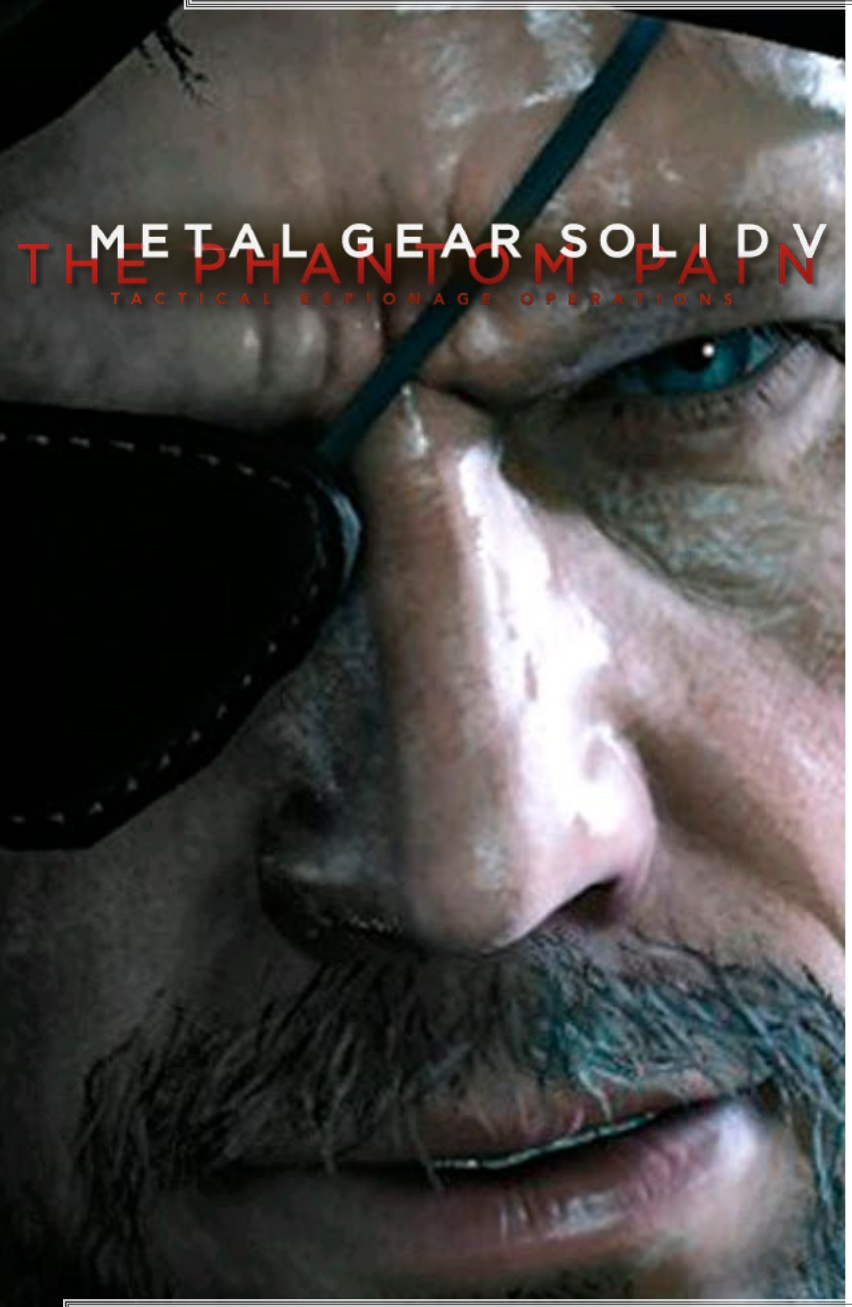
Mico do ano:

PS4 mil

PS4K

A Sony teve de tirar o PlayStation Eye do pacote do PS4 para baratear em 100 dólares o seu novo console, colocá-lo por um preço mais acessível e "trollar" magistralmente a Microsoft na E3 desse ano. E essa estratégia com certeza ajudou o lançamento do PS4 a ganhar o prêmio de fato do ano. No entanto, aqui no Brasil, a situação foi outra. Por 3.999 reais, o novo console da família PlayStation foi motivo de chacota no mundo inteiro. Simplesmente inviável.

Mais esperados para 2014:



A genialidade da Rockstar mostrou o quinto capítulo da saga GTA em 2013, mas em 2014 o quinto filho da genial mente de Hideo Kojima promete ser o motivo certo para se adquirir um console da próxima geração. Mas seria este console o PS4 ou o Xbox One? Ou talvez seja até mais fácil curtir MGS V no PS3 mesmo. É aí que entra inFamous: Second Son para puxar a sardinha para o PS4. Com poderes de fogo incríveis e habilidades luminosas fantásticas, é difícil não querer viver a aventura do mais novo super-anti-herói do estúdio Sucker Punch. E isso porque só pudemos escolher dois jogos para representar o ano recheado que vem pela frente.

TOP 10

OS MELHORES DE 2013

E chegou o tão aguardado momento. Não importam as categorias, agora é colocar todo os jogos igualmente na balança e ver os melhores, mais viciantes e inovadores da safra de 2013. Tanto para PS3 quanto para o Vita, muitos títulos tiveram de ser avaliados para chegarmos a essa lista. Então, sem mais delongas, vamos lá!

10

GOD OF WAR ASCENSION

God of War: Ascension pode não ter sido o melhor God of War que encontramos no PS3. Na verdade, o game sob muitos aspectos serviu para mostrar que a fórmula da franquia está gasta e que as novas funcionalidades não funcionaram tão bem. Ainda assim, Ascension conta com a jogabilidade requintada da série, vários desafios, visuais incríveis, violência "divertida" e, é claro, o charme do universo da série. O multiplayer pode não ter sido o motivo que nos fez comprar esse jogo (como a Sony queria), mas valeu a pena acompanhar mais essa pancadaria promovida por Kratos.

9

TOMB RAIDER

Embora muita gente ainda tenha comprado o novo Tomb Raider atrás da sonhada opção de jogar com a exploradora nua, fato é que a nova aventura de Lara Croft conseguiu conquistar os jogadores pela sua jogabilidade, enredo, mecânicas bem adaptadas para a nova geração, visuais e inesperado modo multiplayer. Com um ritmo de jogo dinâmico e recheado de momentos tanto de ação desenfreada quanto de minuciosa exploração, Tomb Raider é, com certeza, uma joia rara de 2013.

8

A HIDEO KOJIMA GAME

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

THE LEGACY COLLECTION 1987-2012

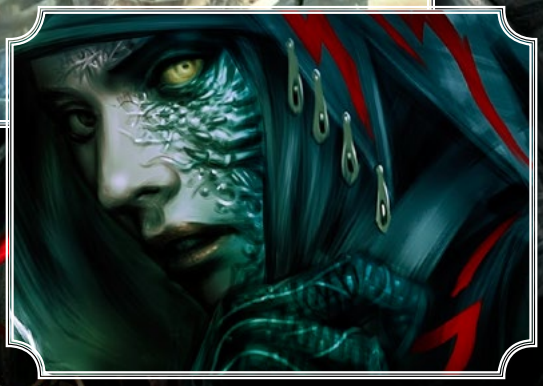
Metal Gear Rising (PS3) tinha tudo para entrar nessa lista com o representante da franquia Metal Gear em 2013. Mas, troll do jeito que é, Hideo Kojima resolveu relançar os sete principais jogos de sua gigantesca franquia de ação e aventura em um pacotão de colecionador. The Legacy Collection é o pacote perfeito para qualquer fã da série. Além dos jogos (alguns remasterizados em HD), ainda há bônus como vídeos, livros ilustrativos e outros bônus temporários como camisetas, capas para celular e canecas. Mesmo que isso seja apenas conteúdo adicional, The Legacy Collection leva o prêmio por reunir alguns dos mais bem avaliados games da história.

7

Embora tenhamos escolhido Puppeteer como o melhor game de plataforma do ano, quando o comparamos como games em si, não dá para escolher apenas um. Rayman Legends e Puppeteer marcaram esse ano por renovar nosso amor pela eterna corrida para a direita e ainda rechearam essa tradicionalíssima tarefa com dezenas de desafios únicos e muita criatividade. Uma direção de arte fabulosa e o carisma de seus universos fazem de ambos os games totalmente viciantes.

6

Soul Sacrifice



Por mais um ano, o PS Vita infelizmente ficou à margem dos grandes títulos que infestaram o PS3 e o PS4, mas não foi por isso que o portátil da Sony não teve seus merecidos exclusivos. Soul Sacrifice foi o grande carro-chefe nesse aspecto. O RPG de ação de Keiji Inafune (criador de Mega Man) afastou a carência por um Monster Hunter para o PS Vita. Com um sistema de combate interessante, visuais belos e monstros de design criativo, Soul Sacrifice conseguiu arrancar as noites de sono de muitos donos de um PS Vita.

5

Guacamelee!

Em uma geração em que se preza muito mais pela ação desenfreada e pela linearidade, é difícil ver um terreno fértil para a exploração e a aventura densa de um game do gênero Metroidvania. Guacamelee conseguiu, no entanto, satisfazer muito bem os fãs das jornadas por mapas imensos em progressão lateral. Em um universo carismático que mistura os estereótipos mexicanos, diversas mecânicas de jogo (como a troca entre dimensões e transformações do protagonista) mesclam-se com uma divertida mecânica de combate. A simplicidade de Guacamelee evocam uma inusitada criatividade e identidade.

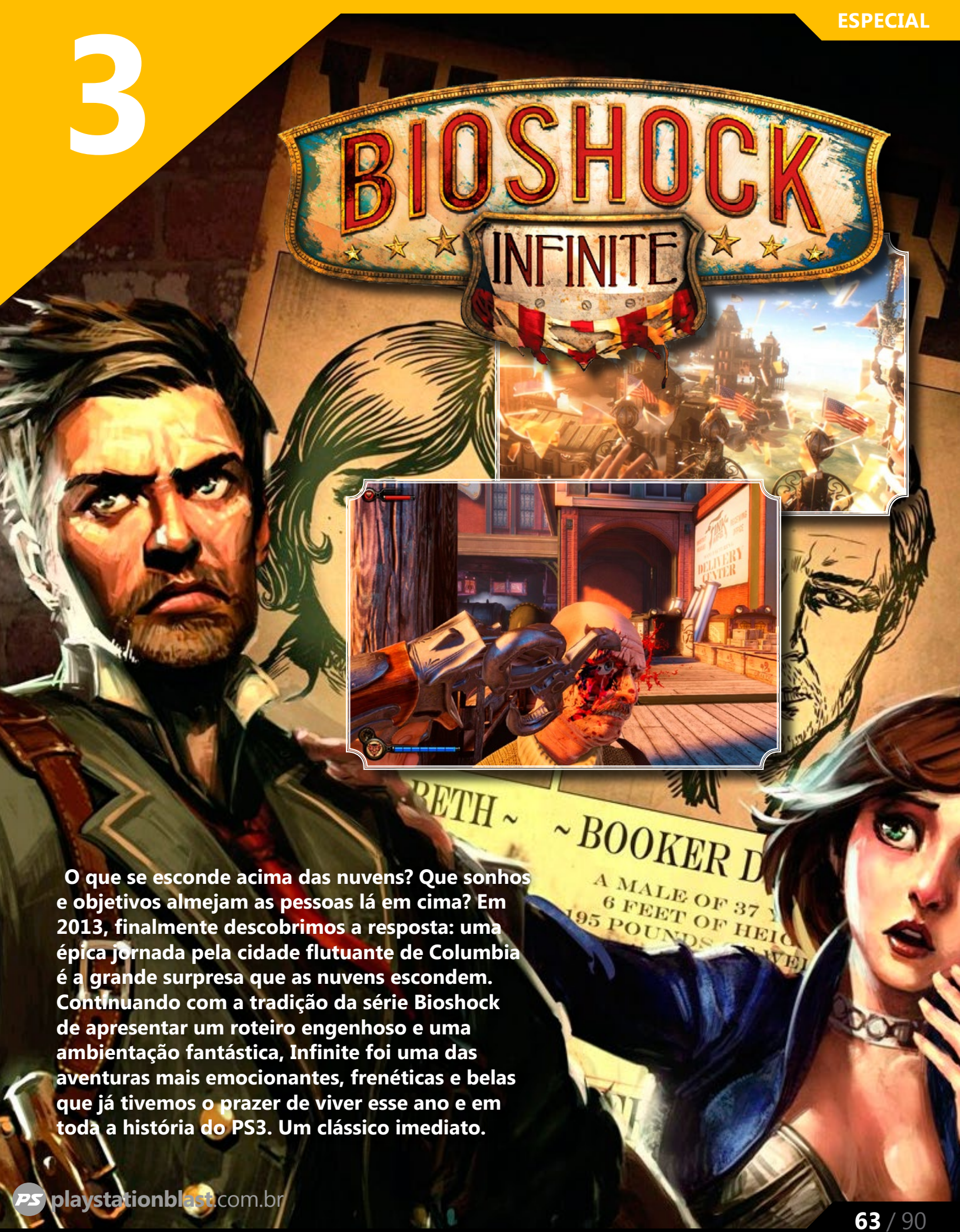
4

Ni no Kuni
Wrath of the White Witch

Ni no Kuni é simplesmente mágico. Do início ao fim, a Level-5 conseguiu nos transportar para um mundo fantástico e repleto de aventuras do qual nós simplesmente não quisemos sair. Mas tivemos que sair, puxados à força por sua conclusão épica. A jornada de Oliver e seus amigos em busca da salvação de sua mãe e de todo o universo foi uma das experiências mais memoráveis desse ano, ainda mais quando se tem centenas de criaturinhas para se conquistar, treinar e usar nas batalhas.

3

BIOSHOCK INFINITE



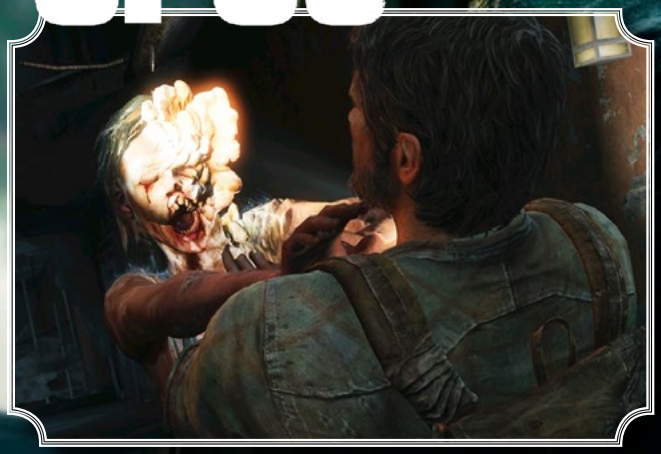
O que se esconde acima das nuvens? Que sonhos e objetivos almejam as pessoas lá em cima? Em 2013, finalmente descobrimos a resposta: uma épica jornada pela cidade flutuante de Columbia é a grande surpresa que as nuvens escondem. Continuando com a tradição da série Bioshock de apresentar um roteiro engenhoso e uma ambientação fantástica, Infinite foi uma das aventuras mais emocionantes, frenéticas e belas que já tivemos o prazer de viver esse ano e em toda a história do PS3. Um clássico imediato.

2

grand theft auto V FIVE

O que fazer após criar um mundo aberto gigantesco em GTA 4? Pegar ele, aumentá-lo ainda mais e entupir de mais e mais atividades interessantes. GTA 5 é símbolo de completude. É difícil encontrar um detalhe da gigantesca cidade Los Santos que não tenha merecido a atenção da Rockstar. O resultado? Um prato cheíssimo para os amantes da liberdade e do desprendimento promovidos pela franquia. Quem curte o enredo dos jogos agora pode curti-lo através dos três personagens jogáveis. É isso mesmo: três vezes mais crimes, três vezes mais subversão, três vezes mais possibilidades.

1 THE LAST OF US



Campeão previsível? Sim, talvez porque The Last of Us já era o jogo do ano muito antes de ser lançado. A proposta de usar a qualidade por trás da série Uncharted para criar uma jornada com toques de survival horror cumpriu todas as promessas da Naughty Dog e ainda mais. A maneira como todos nos conectamos tão fortemente com a longa caminhada de Joel e Ellie, com o mundo pós-apocalíptico do game e com os dramas convincentes dos personagens foi de arrancar suspiros. Seja pela história, seja pelo clima de tensão nas missões de furtividade, seja pela dinâmica dos tiroteios, seja pelos visuais lindíssimos, The Last of Us é o campeão de 2013. PS4? Ele pode esperar um pouco, pois ainda queremos curtir um pouco mais o multiplayer do jogo.

por **Gabriel Gonçalves**

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Gabriel Leles

OS TÍTULOS QUE DOMINARAM A 7ª GERAÇÃO PLAYSTATION

O PS4 chegou, e com ele, a entrada da Sony na nova geração. Com a promessa de gráficos melhores e experiências ainda mais imersivas, é impossível não imaginar quais são as cartas que a empresa ainda não revelou sobre o mais novo membro da família PlayStation.

Mas a 7ª geração, com o PS3, também não deverá ser esquecida. O terceiro console de mesa da Sony teve um começo difícil, mas não decepcionou e contou com diversos títulos que marcaram presença nas salas dos jogadores ao decorrer de sua vida. Sejam por contarem histórias incríveis, jogabilidades únicas, ou simplesmente serem divertidos, que agora conferimos os games que dominaram essa geração no PS3!

God of War III

A série God of War conquistou muitos fãs desde o seu primeiro título, God of War: Chains of Olympus (PS2). Na linha cronológica, **God of War III** é o último jogo e encerra a história de Kratos, que quer se vingar dos deuses do Olimpo.
Com diversas referências à mitologia grega, o game é considerado por muitos como o melhor da franquia por causa de sua história, jogabilidade... e a matança, que não poderia faltar, é claro.
E não bastasse o sucesso entre os jogadores, ainda ganhou o prêmio de Melhor Jogo de PS3 e Melhores Gráficos na Spike Videogame Awards. Mais do que merecido, não?

LittleBigPlanet

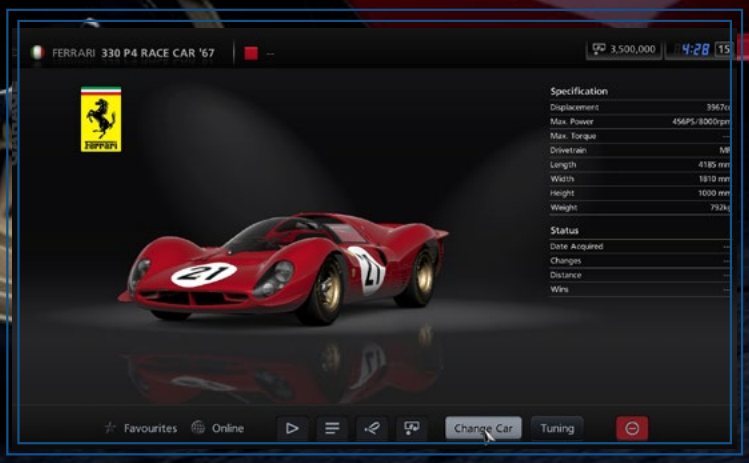
O que dizer de um jogo em que as regras devem ser inventadas pelo próprio jogador? Com um sistema de física robusto, elementos de plataforma e proposta inovadora, **LittleBigPlanet** conquistou os donos do PS3. Controlando Sackboy, o jogador poderia criar fases para depois colocá-las em uma comunidade online, e também buscar por fases feitas por outros jogadores. Isso garantiu que muitos gamers não guardassem o título para pegar poeira na estante.

Quem não se sentisse confortável com essa mecânica, ainda havia um modo história, que continha cerca de 50 fases pré-construídas. Criativo e diferente, LittleBigPlanet também foi muito bem recebido pela crítica. Até mesmo Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America, elogiou o game, dizendo apenas que ele gostaria que houvesse uma versão para Wii.

Gran Turismo 5

Alguns dizem que a série Gran Turismo é a melhor no quesito de corridas realistas. E **Gran Turismo 5** comprovou essa tese. Além de gráficos de cair o queixo e detalhes que fizeram a diferença (transição do dia para noite e marcas de derrapagem, por exemplo), o game ainda tinha um modo no qual o jogador podia criar seu próprio circuito. E o mais importante, os carros são tão reais que a gente gostaria de ter a oportunidade de entrar dentro da televisão para poder dirigi-los.

Talvez não seja o jogo mais popular da franquia, mas com certeza um belo presente para os amantes de corridas.



Resident Evil 6

O mais recente game numerado da série pode ter decepcionado, e muito, os fãs. Mas também teve um dos maiores hypes de 2012. E mesmo parecendo ter uma crise de identidade (agradar a fãs de terror ou de ação?), o game contou com a presença ilustre de personagens icônicos da série, como Leon Kennedy, Ada Wong e Sherry Birkin.

Além de uma história decente, quatro campanhas diferentes para jogar e muito conteúdo adicional, **Resident Evil 6** também se consolidou como um dos títulos mais vendidos da Capcom.

Fallout 3

A história do jogo se passa algum tempo depois do final dos eventos do game anterior. O mundo foi devastado por uma guerra, o aquecimento global e a poluição estavam fortíssimos, e uma doença mutante se espalhava. O governo dos Estados Unidos, então, construiu os Vaults, para que uma pequena parcela da população pudesse sobreviver.

Misturando elementos de ação, RPG e *survival horror*, **Fallout 3** é o ponto alto da franquia da Bethesda. O jogo segue um estilo de mundo aberto, e as regras são bem liberais, permitindo que se jogue da maneira que queira. Mais uma vez, esse game também recebeu notas geralmente altas em vários sites e diversas premiações, como o Ultimate Game of the Year, no Golden Joystick Awards.

HEAVY RAIN™

Heavy Rain

Qual a linha que divide filmes interativos de videogames? **Heavy Rain** é um exemplo máximo dessa questão. Sendo composto principalmente por Quick Time Events, alguns podem torcer o nariz para o título por ser mais "assistido" e menos "jogado". Mas a proposta de Heavy Rain é o suficiente para fazer qualquer um imergir no mundo criado pela Quantic Dream.

O game foca em quatro protagonistas diferentes, que de alguma forma se vem envolvidos com o "assassino do Origami", um serial killer que usa grandes períodos de chuva para afogar suas vítimas. Não existem checkpoints nem game over. O que ocorre em uma cena pode alterar toda a história futura. Isso faz com que as possibilidades sejam imensas, e aumenta o fator replay. Um jogo memorável.

Far Cry 3

O game começa com seu personagem acordando em uma ilha. Logo descobrimos que a tal ilha é infestada de piratas. E assim, a ação começa. **Far Cry 3** traz consigo um mundo aberto, misturando FPS, ação e aventura, e RPG.

Além de um modo história decente, o jogo ainda conta com várias sidequests e conteúdo extra, o que garante várias horas a mais explorando a ilha. E quem pensa que é chato e monótono se engana, pois o lugar está infestado de animais selvagens e os piratas já mencionados. Hum... talvez um game baseado na série Lost devesse seguir esses parâmetros também, não é?

FARCRY3

The Last of Us

O mundo não é mais o mesmo. Uma espécie de fungo fez com que várias pessoas se transformassem em criaturas parecidas com zumbis. E nesse ambiente pós-apocalíptico, **The Last of Us** nos apresenta a Joel, que tem a missão de levar a jovem Ellie até um grupo chamado Fireflies. A garota supostamente carrega consigo a cura de todo aquele desastre.

A carga emocional do título da Naughty Dog é muito forte, e os personagens são tão bem trabalhados que eles poderiam realmente existir no nosso mundo. Ao mesmo tempo que encontramos respostas, mais perguntas e mistérios são adicionados, tornando quase impossível de largar o game antes do fim. Mecânicas de *Third Person Shooter* permitem que o jogador avance como julgar melhor, seja matando todos que vem pela frente ou sendo mais discreto em um estilo stealth.

Além de ser aclamado pelo público, o game recebeu diversas premiações durante a E3 2012 e foi amplamente elogiado pela crítica, sendo considerado um dos títulos mais importantes do PlayStation 3.

The Elder Scrolls V
SKYRIM

The Elder Scrolls V: Skyrim

Outra grande obra da Bethesda, **The Elder Scrolls V: Skyrim** simplesmente traz o melhor que o mundo dos Action RPG podem proporcionar. Skyrim nos põe na pele do último *Dragonborn* (ou *Dovahkiin*) da linhagem. O mais legal é que os acontecimentos do enredo não têm uma cronologia exata para acontecerem: o jogador pode escolher seu caminho. É interessante notar que essa característica também aparece na série Fallout, que é da mesma produtora.

O game ainda conta com um gigantesco mundo aberto e muita coisa para fazer além da campanha principal. Os gráficos e trilha sonora magníficos também são marcas registradas desse clássico da sétima geração. Ganhou três prêmios na então VGA 2011, inclusive o cobiçado Jogo do Ano.

Uncharted 3: Drake's Deception

Uma pérola da Naughty Dog. A série Uncharted trouxe consigo uma pegada estilo "Indiana Jones", mas se passando nos dias de hoje. No capítulo mais recente, guiamos Nathan Drake em sua busca por uma cidade perdida.

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION™

Com elementos variados de combate e exploração, **Uncharted 3** foi um jogo muito antecipado pela crítica e pelo público. E quando foi lançado, não decepcionou ninguém. Para aumentar o fator replay, o game continha um modo online com vários estilos de jogos. Com certeza é um dos melhores exclusivos do PS3.

Grand Theft Auto V

A Rockstar conseguiu atingir seu ápice com **GTA V**. Contando com as clássicas mecânicas de mundo aberto da franquia e muitas novidades, foi um sucesso de críticas, público e vendas. A cidade de Los Santos, cenário do jogo, é um dos maiores mapas de mundo aberto já vistos na história dos videogames.

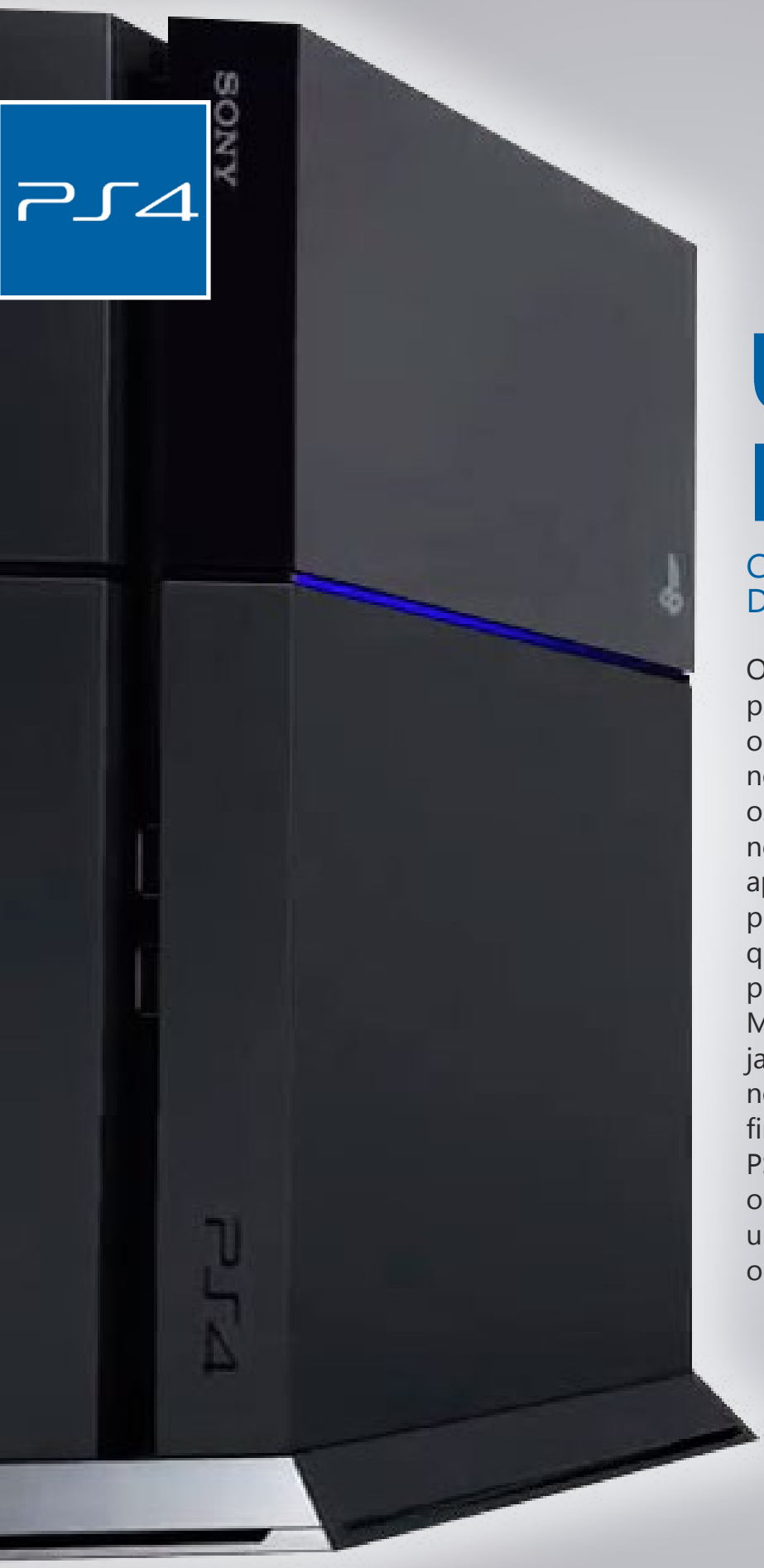
O título conta a história de três personagens diferentes, Michael, Trevor e Franklin, que acabam se interligando de alguma forma. A agilidade na progressão do enredo garante que o jogador fique ligado por um bom tempo no game, e isso sem contar com as diversas missões secundárias e minigames, além de um excelente modo online.

Considerado por muitos como o melhor jogo da geração, Grand Theft Auto V veio para provar que o mundo dos games é repleto de possibilidades.

Uma nova geração começa

A Sony fez bonito na 7ª geração, e só podemos esperar que a oitava seja ainda melhor! O PS3 divertiu muita gente com seus games incríveis. O PlayStation 4 traz consigo a missão de levar o legado de toda a "família" em seus ombros, e ainda contribuir com suas próprias inovações.

Mas não temos muitas razões para preocupação. Até agora, jogamos títulos excelentes. E esperamos que essa excelência seja elevada ao máximo com o novo console de mesa da Sony.



por **Rafael Neves**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Breno Madureira

UM MÊS DE PS4

COMO O MAIS NOVO CONSOLE DA SONY ESTÁ SE SAINDO.

O PlayStation 4 foi, facilmente, a plataforma mais esperada dessa oitava geração. Estava muito nítido, no trajeto desse ano, o quanto os fãs almejavam pôr as mãos no novo aparelho da Sony. Após ter se apresentado como uma máquina muito potente, ter mostrado jogos de fazer o queixo cair em seu anúncio e não ter perdido a oportunidade de "trollar" a Microsoft na E3 desse ano, a gigante japonesa seguiu firme em direção à nova geração de consoles. Lançado finalmente no dia 8 de novembro, o PS4 marcou o final desse ano para os gamers. Agora, é hora de olhar só um pouquinho para trás e descascar o primeiro mês do PlayStation 4.

"O" lançamento

O contexto de lançamento do PS4 não é simples. De um lado, o Wii U já tinha um ano de vida (e muitos de seus melhores jogos estava chegando justamente nesse segundo semestre), e, do outro, o Xbox One chegaria ao mercado alguns dias depois após uma completa repaginação (nada de restrição a jogos usados ou qualquer outro empecilho anteriormente anunciado). Ainda assim, o preço do PS4 ajudava: era 100 dólares mais barato que o concorrente da Microsoft, embora 50 mais caro do que a versão Deluxe do Wii U. Aqui no Brasil, a situação foi inversa: o PS4 foi o mais caro dos três concorrentes, custando quatro mil reais (mais ou menos 1760 dólares).

As funcionalidades do PS4 também despertavam curiosidade. Nem todas estavam disponíveis ou foram bem exploradas já no lançamento (como a segunda tela via smartphone/tablet e os serviços de vídeo), mas algumas delas valiam a experiência (a exemplo do Remote Play e interações sociais). Coroando o lançamento do PS4 estava a sua linha de títulos de lançamento. Killzone Shadowfall marcou a estreia com uma série de peso, Knack apresentou o primeiro grande novo projeto da Sony para o PS4 e Resogun reviveu um pouco do estilo árcade em uma geração tão sofisticada. Ainda tínhamos muitos outros títulos que marcaram presença em outros consoles (como o próprio PS3), tais como Assassin's Creed IV, Battlefield 4, Call of Duty: Ghosts, Need for Speed: Rivals, Flower e a linha de títulos esportivos EA.

Com tudo isso, o PlayStation 4 teve o lançamento mais épico da história dos videogames: um milhão de unidades vendidas logo no primeiro dia em solo norte-americano, um recorde. O Xbox One logo alcançou números próximos, e o Wii U, com 365 dias de vantagem, luta pela marca de quatro milhões de unidades.

Luzes da morte e aquecimento na pista

Como não podia deixar de ser, o PS4 enfrentou alguns problemas de hardware neste primeiro mês. Muitos deles afetaram as "cobaias", uma maneira carinhosa de chamar as pessoas que empolgadas compram os consoles logo em seu lançamento. Primeiramente, tivemos mau contato na saída HDMI da plataforma, mas o mais assustador foi a "luz vermelha da morte". Alguns PS4 estavam com sua estilosa faixa luminosa na cor vermelha e não funcionavam, o que nos lembra dos problemas semelhantes com o PS3 em seu lançamento. E isso sem falar nos DualShock 4 com material de baixa qualidade na borracha dos analógicos.

Embora convencional, essas dores de cabeça afetam os primeiros meses do console. É comum ter medo de comprar o aparelho por agora, mas a Sony tem feito um trabalho bom em repor as unidades defeituosas (melhor do que os absurdos casos de substituição do GamePad do Wii U) e, felizmente, o número de consoles "bichados" é pequeno se comparado ao lote inteiro. Ainda assim, ficamos no aguardo de um momento mais confiável para se adquirir um PS4.

Comprei o PS4... e agora?

Outra maldição típica do lançamento de novos consoles recaiu também sobre o PS4: a falta de jogos entre a line-up de lançamento e a próxima enxurrada de novos títulos. Muitos dos jogos aguardados para o aparelho só chegarão a partir de março de 2014, o que coloca o pobre PS4 num limbo que já sentimos em dezembro, que não vai se resolver em janeiro e que só em fevereiro começa a mostrar um frescor novo. Até lá, felizmente, temos tempo de curtir até o fim os jogos de lançamento, mas uma coisa que poderia ter aliviado a situação teria sido uma retrocompatibilidade com o PS3, já que o irmão mais velho recebeu importantes jogos nesse primeiro mês do PS4 como Gran Turismo 6.

Algumas funcionalidades do PS4 ainda pedem suas "versões finais". O principal exemplo é a interação e armazenamento na nuvem. A Gaikai ainda não mostrou os jogos de PS3 sendo transmitidos aos PS4 em tempo real e o Remote Play com o PS Vita só pode ser feito localmente (e, algumas vezes, apresenta problemas de transmissão). Tudo bem que as interações online estão quase todas funcionando bem (a transferência de vídeos de gameplay ao vivo, por exemplo, mostrou-se uma mão na roda), mas devem disponibilizar logo as demais funções, já que estamos em um mês sem grandes novidades.

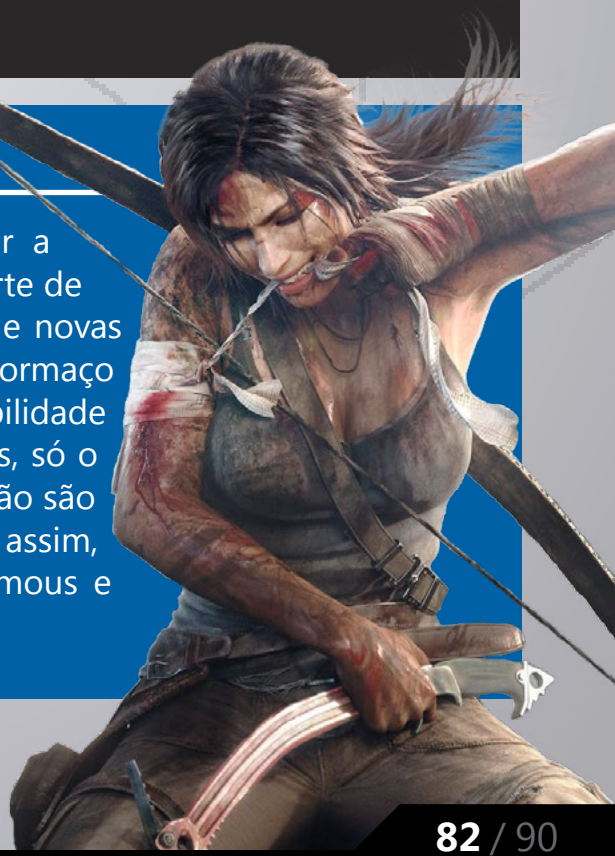
E as vendas?

Ah, elas são um verdadeiro orgulho para a Sony. Para quem demorou a deslanchar na sétima geração, a empresa hoje esbanja um console que, até o fechamento dessa edição, ruma para as 2,5 milhões de unidades vendidas. Um ritmo monstruoso para um console recém-lançado e com um preço alto. O Xbox One não deixa a vantagem ser muito grande, contando já com cerca de 2 milhões de consoles vendidos. Já o Wii U treme nas bases contando os dias para os concorrentes fatalmente ultrapassarem suas 4,5 milhões de unidades comercializadas.

Interessante notar que, na Black Friday, as vendas não acompanharam a situação geral dos consoles. O PS4 foi ultrapassado de longe pelo Xbox One durante o grande dia de promoções e até o Wii U teve uma relevante vitória em cima do novo console da Sony. Uma das explicações é o desaceleração da euforia pelo PS4, uma vez que os jogos de peso do lançamento, Knack e Killzone, não foram tão bem avaliados pela crítica (Knack, na verdade, foi vergonhosamente recebido), e a safra de novos jogos (como inFamous: Second Son) vai demorar a chegar. Já o Xbox One conta com Dead Rising 3 e Forza Motorsport 5 (este último com certeza tem a pista livre, pela ausência de Gran Turismo 6 no PS4) e o Wii U esbanja seu Super Mario 3D World.

Já o futuro...

...É uma grande dúvida. Não se pode deixar de elogiar a estreia sensacional do PS4, impulsionada por uma linha forte de jogos de lançamento, trajetória dos anúncios do console e novas funcionalidades do aparelho. No entanto, é notável o atual mormaço no qual o PS4 já tão cedo se encontra. Sem retrocompatibilidade com o PS3 e com poucos jogos novos nesse primeiro mês, só o que restam são os jogos de lançamento, cujos exclusivos não são lá a melhor coisa que se tem para jogar esse ano. Ainda assim, 2014 tem espaço para grandes jogos, e logo Thief, inFamous e Tomb Raider vão estar nas prateleiras.



Comemore com a gente os dois anos de publicação da Revista PlayStation Blast

por **Rafael Neves**

Revisão: Jaime Ninice.
Diagramação: Guilherme Vargas

E eis que a Revista PlayStation Blast completa seus dois anos de publicações, alcançando mais um degrau em sua trajetória. Matérias especiais, análises de grandes lançamentos e muito conteúdo que nossos redatores, revisores e diagramadores fazem brilhar nas páginas dessa revista. E já que estamos em uma ocasião tão especial, por que não olharmos para trás e lembrarmos dos grandes momentos desse segundo ano?

Retalhando logo no início do ano com Metal Gear Rising: Revengeance (8ª Edição - Janeiro)

Hoje, estamos todos no aguardo de Metal Gear Solid V (PS4), mas há mais ou menos um ano , os fãs da fantástica franquia de Hideo Kojima só pensavam no que o estúdio Platinum Games faria com Raiden em Metal Gear Rising. Embora tenha se mostrado um lançamento esplêndido, Rising era apenas a cereja de um bolo chamado "2013". A primeira edição do ano trouxe Bioshock Infinite, Hitman Absolution, Assassin's Creed III e, é claro, o nosso Top 10 de jogos mais aguardados desse ano. Será que nossos anseios provaram ser merecidos?

Nem os deuses resistiram (9ª Edição – Fevereiro)

A enxurrada de grandes lançamentos não parou em fevereiro. Dentre eles, God of War: Ascension se destacou na capa da nona edição da revista. Além da Prévia desse título e muitas matérias sobre o universo de Kratos, diversos grandes games preencheram as quase sessenta páginas dessa edição. Séries renomadas deram o ar de sua graça com Tomb Raider e DmC: Devil May Cry, além do inédito e mágico Ni no Kuni: Wrath of the White Witch. Foi nesse mês que o PS4 foi anunciado, e, é claro, nós não pudemos deixar passar a oportunidade de fazer a primeira matéria dedicada a ele.

Não resistimos à beleza dessa musa (10ª Edição – Março)

O reboot de Tom Raider mereceu não só uma Análise, mas uma edição dedicada à grande aventureira dos videogames. Revisitamos o passado da série em um nostálgico Blast from the Past e escolhemos as dez maiores musas das plataformas PlayStation. Na verdade, colocamos muitos outros grandes lançamentos à prova em nossas Análises desse mês, como Metal Gear Rising e God of War: Ascension. Mas também olhamos para o futuro, que traria Soul Sacrifice para o PS Vita e Assassin's Creed IV para o PS3.

Um mês que passamos entre as nuvens (11ª Edição – Abril)

Bioshock Infinite, após tantos adiamentos, finalmente chegou ao PS3, e não demoramos a homenagear seu lançamento com uma Análise de capa. Demos uma olhada no primeiro game da série e matamos a saudade de Rapture em um Stage Select. Embora o universo da franquia seja maravilhoso, tivemos que esquecê-lo por algumas páginas para visitar outros incríveis lançamentos: Darkstalkers Ressurection e Resident Evil: Revelations. Foi nessa edição que também nos voltamos para o clássico Wild Arms e que testamos pela primeira vez a coluna Blast Network.

Um novo frescor ao PS Vita (12ª Edição – Maio)

Até aqui, as edições de 2013 da Revista PlayStation Blast caminhavam de mãos dadas com o PS3, mas Soul Sacrifice foi a razão para voltarmos nossa atenção ao subestimado PS Vita. Além da Análise desse grande lançamento, colocamos à prova outros grandes RPGs do Vita: Persona 4: The Golden e Ragnarok Odissey. Mas é claro que o PS3 não foi esquecido, afinal, não tinha como não falarmos de The Last of Us e, com a E3 2013 chegando aí, também nos voltamos para as expectativas quanto ao PS4.

O jogo do ano dividindo o ano (13ª Edição – Junho)

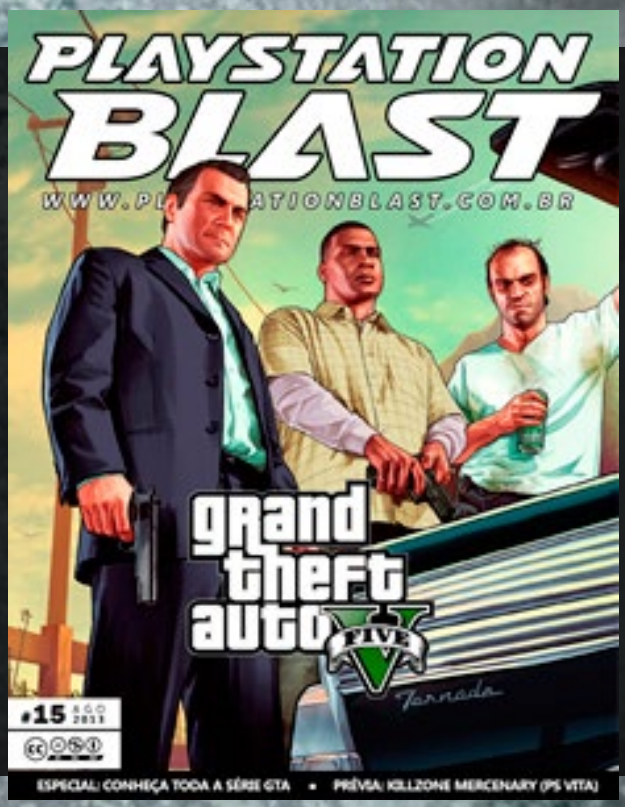
Voltamos de nossa viagem para a E3 2013, em Los Angeles, com um grande Especial sobre tudo o que rolou na feira, mas não conseguimos tirar The Last of Us da cabeça ao ponto de dedicar-lhe uma edição da revista. Nós não apenas analisamos a trajetória do estúdio responsável por esse grande título, a Naughty Dog, como também analisamos outros jogos como Uncharted 3, Resident Evil: Revelations e Metro: Last Night. Uma das edições mais recheadas de "jogações" que foram lançados nesse ano – aguenta, coração!

Um mundo de fantasia em nossas páginas (14ª Edição – Julho)

Há alguns meses, a qualidade duvidosa dos últimos jogos da série Final Fantasy afastava a ideia de colocar a série pela primeira vez na capa da Revista PlayStation Blast. No entanto, as últimas promessas da Square Enix nos fizeram acreditar em Final Fantasy XIV: A Realm Reborn. Nós não só reunimos tudo o que esperávamos para esse novo MMORPG, como também conhecemos a personagem Lightning em um Perfil e revisitamos Final Fantasy X-2 em um saudoso Blast from the Past. Outros grandes RPGs e uma matéria especial sobre a trajetória da franquia Final Fantasy marcaram nossas páginas desse mês, especialmente o acirrado embate pelo posto de "melhor jogo do ano até aquele momento": The Last of Us VS. Bioshock Infinite.

Quase virando um fora da lei (15ª Edição – Agosto)

The Last of Us e Bioshock Infinite disputaram o trono de jogo do ano na última edição, mas, em agosto, nosso hype estava direcionado para aquele que prometia ser o vencedor dessa disputa: GTA V. No entanto, não apenas a Prévia desse grande jogo, o Especial sobre a série GTA e a Discussão sobre linearidade e liberdade marcaram presença nessas páginas, mas também outros importantes lançamentos disputaram espaço na edição. Falamos muito de Killzone, Kingdom Hearts, The Walking Dead e nos vimos em mais um polêmico Blast Battle: Lara Croft VS. Nathan Drake.



Uma edição espiritual (16ª Edição – Setembro)

Beyond: Two Souls não foi apenas um título tão aguardado a ponto de merecer a capa dessa edição da revista como também nos fez pensar sobre os jogos cinematográficos. Tivemos polêmicas matérias sobre isso e, é claro, um Especial com os personagens que foram inspirados em personalidades reais. Séries de peso como Killzone e Persona também tiveram seu espaço, e deu também para matar um pouco da saudade pensando nos jogos da Disney para plataformas PlayStation

Dando boas vindas aos novos membros da família (17ª Edição – Outubro)

O PS4 já pode estar nas mãos de muitos jogadores, mas, lembra que, em outubro, não tinha um jogador que não especulasse sobre a nova plataforma da Sony? A edição desse mês foi justamente para esses jogadores, trazendo tudo o que sabíamos na época sobre o PS4, seus dez games mais aguardados, a função Remote Play e informações do PS Vita TV. Mesmo com tantas adições ao universo PlayStation, o PS3 ainda deu o que falar nessa edição com jogos como Beyond e GTA V. Com certeza, um mês que entrou para a história.

Acelerando em direção ao fim do ano (18ª Edição – Novembro)

E foi mais um mês que o PS3 mostrou sua fibra, mesmo com o lançamento do PS4 e do Xbox One. O hype por Gran Turismo 6 foi tanto que não resistimos e dedicamos essa edição especial a esse grande simulador e aos jogos de corrida em geral. Os carros realistas de GT6 apostaram corrida com os karts de Crash Team Racing e LittleBigPlanet. Logo atrás deles dois vieram as Análises de outros grandes sucessos: Rayman Legends e Puppeteer. É como dizem: novembro é definitivamente o mês dos videogamesque merecem uma remasterização em HD.

E dezembro? E 2014?

Em suas mãos, caro leitor, está a primeira edição desse novo ano que é inaugurado na Revista PlayStation Blast. Esperamos por um futuro ainda mais promissor para essa nossa publicação mensal, afinal, desde o seu lançamento, temos sempre tentado passar a vocês o melhor do universo PlayStation com excelentes diagramações. Redatores, revisores, designers, ilustradores, diretores e diagramadores, todos agradecemos imensamente pelo apoio dado por vocês, leitores. Com certeza é esse o melhor presente que vocês poderiam nos dar.

PlayStation BLAST

Confira outras edições em:

revista.playstationblast.com.br